
PRESENTA

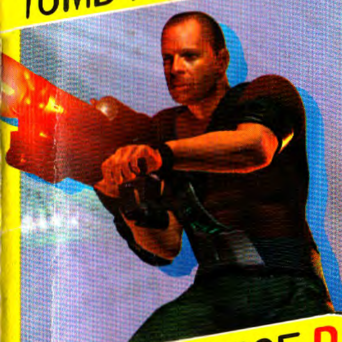
LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE
Anno 1 N.1 - gennaio 1999
L. 4.900



TUTTI I SEGRETI DI TOMB RAIDER III



L'APOCALYPSE DI BRUCE WILLIS



ADRENALINA PURA CON F1 '98

RECENSITI

WILD 9 • TENCHU • NBA 99
COOL BOARDERS 3 • NINJA
CONSTRUCTOR • RUSHDOWN
SPYRO • COLONY WARS 2
DUKE NUKEM TTK • TOCA 2
ALL STAR TENNIS

Fifa '99

PROVATI:

ACTUA SOCCER 3
MICHAEL OWEN WLS '99
LIBERO GRANDE
ISS PRO '98

...e l'invasione dei giochi di calcio

Le soluzioni 'guidate' di TEKKEN 3 e DUKE NUKEM TTK - l'anteprima di QUAKE 2

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967



ADRENALINA A FIUMI








VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



Sommario

SOMMARIO

Planet PlayStation Menu

Recensioni

Prima impressione

Area Soluzioni

Rubriche



Sta arrivando... più violento e cattivo che mai. Finalmente anche su PSX Quake 2. L'anteprima per Planet



Il Duca è tornato per viaggiare nel tempo. Recensione e soluzione guidata di Duke Nukem Time To Kill



Lo sceriffo è in città per difendere il nostro 'sporco' mondo. Bruce Willis è il protagonista di Apocalypse





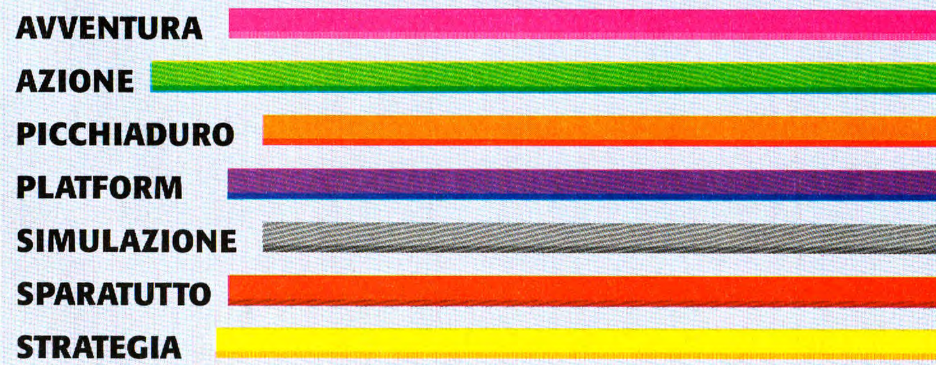
Le nuove avventure di Lara Croft tra body e nemici letali. Recensione e consigli per ***Tomb Raider 3***



Fifa 99 *o Libero Grande? ISS Pro 98 o WLS 99? Guida pratica ai nuovi giochi di calcio*

LEGENDA

S	su	↑	**Q**	quadrato	□
G	giù	↓	**C**	cerchio	○
Dx	destra	→	**X**	tasto x	X
Sx	sinistra	←	**R1**	tasto funzione destra sopra	
S1	diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	tasto funzione destra sotto	
S2	diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	tasto funzione sinistra sopra	
D1	diagonale in alto a destra	↗	**L2**	tasto funzione sinistra sotto	
D2	diagonale in basso a destra	↘	**N**	neutro, nessun tasto premuto	
T	triangolo	△			



Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	E' opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: MEDIA GROUP S.r.l.
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi, Claudia Spatafora

Team Editoriale:
Massimo Carboni, Laura Colombo, Derek Dela Fuente, Luca Fassina, Massimo Losa, Luca Monticelli, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Alessandro "Pitone" Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani.

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")
INDIRIZZO E-MAIL:
k.magazine@bbs.infosquare.it





Più di un milione e mezzo di persone giocano con la PlayStation in Italia. Un numero mostruoso, che però non dà ancora l'idea di quanto profonda sia la PlayStation-mania. Non ci sono barriere d'età, sociali o intellettuali. In una sorta di democrazia ludica, la PlayStation accontenta tutti, conquistando il nostro tempo libero grazie alla sua fantasia, semplicità d'uso e spettacolarità. Non ci sono chiavi d'accesso complicate. Si inserisce un CD, si cliccano due bottoni, e in meno di un minuto sei in pista con la Ferrari di Schumacher, in campo, a San Siro, accanto a Ronaldo, affronti le più terribili prove di arti marziali grazie alla tua nuova filosofia zen oppure segui le investigazioni di una detective agile e sexy.

Un gioco e due bottoni per aprire una finestra alle tue fantasie. Pochi minuti per evadere e divertirsi seriamente. Niente code, complicazioni, applicazioni, domande. Solo il divertimento allo stato puro.

PLANET PLAYSTATION è una rivista che parla unicamente del mondo PlayStation. Con lo stesso stile, fantasia e semplicità di un sistema di gioco che è diventato un vero stile di vita. Sul PIANETA PLAYSTATION non parliamo semplicemente di giochi, ci entriamo proprio dentro, li sezioniamo, risolviamo e proviamo in modo che ognuno possa scegliere in maniera consapevole il suo percorso. Chi scrive su **PLANET PLAYSTATION** non è un critico seduto sul seggiolone, ma un giocatore vero che ha la fortuna di poter provare e vivere in anteprima tutti i giochi, e non vede l'ora di poterlo raccontare agli amici. Questo è lo spirito. E anche qui non ci sono complicazioni, solo tante risposte informate.

La rivista è divisa in sei sezioni: notizie, prove dei giochi, anteprime, accessori, trucchi e soluzioni e il catalogo generale dei giochi disponibili. Una vera e propria guida a tutto ciò che si possa voler sapere sul mondo PSX. Manca ovviamente, in questo primo numero, la posta dei lettori, e sarà compito vostro fare in modo che dalla prossima uscita questa rubrica sia presente.

Chiedeteci tutto quello che volete, vi sfidiamo a trovarci impreparati (ma, direttore, sei impazzito??!!... *nota della redazione*).

Il tempo stringe e la macchina da stampa sta scaldando i motori. Prima di consegnare al volo questo primo numero resta solo il tempo per una breve considerazione sui voti assegnati ai giochi. Abbiamo notato una generale tendenza ad appiattire queste valutazioni con una gamma molto ristretta di voti: ovvero tutti i giochi o quasi meritano 8/10 o 800/1000 che sia. Nel dubbio di essere troppo cattivi, si premiano tutti. Noi abbiamo cercato di allargare questa forbice, dando un senso a tutti i voti sopra la sufficienza. Un gioco che merita 700 è un bel gioco; non un capolavoro, ma comunque uno su cui vale la pena di investire del tempo. Sempre che il genere piaccia. Dài, basta parole: la schermata iniziale si chiude e passiamo ai giochi, non senza avervi dato il rituale benvenuto a **PLANET PLAYSTATION** e fatto gli auguri di buon divertimento.

Roy Zinsenheim



Software Universe®

CONSOLLES department®

PUNTO VENDITA **MILANO** via Lorenteggio 22 sotto i portici Tel. 02/42.300.10	PUNTO VENDITA **BRESCIA** via Mameli 24b - in centro città Tel. 030/37.76.199	PUNTO VENDITA **CINISELLO B. - MI** C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi Tel.02/66.04.30.58	PUNTO VENDITA **CREMONA** corso Pietro Vacchelli 33 Tel.0372/46.34.83
PUNTO VENDITA **GALLARATE-VA** C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37 Tel.0331/77.96.20	PROSSIMA APERTURA **DAVERIO - VA** CENTRO COMMERCIALE DAVERIO PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA **CAGLIARI** CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR PROSSIMA APERTURA	PROSSIMA APERTURA **ORIO - BERGAMO** CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000



SONY PlayStation

GIOCHI SATURN: GRANDE ASSORTIMENTO SIAMO TRA I PIU' FORNITI



A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO64



PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

INVIA UN FAX AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L.199.000 SATURN EU + PAD + TRE GIOCHI

SEGA L.249.000 SATURN EU + PAD + SEI GIOCHI



CONSOLLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37



VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

Internet & Telefono.

L'offerta è così grande che te la diciamo in stereo.

Abbonamento full-time a Internet per 2 mesi, rinnovabile a L. 15.000 al mese più IVA.

Abbonamento senza canone a Infostrada, con un risparmio anche fino al 50% sulle telefonate*.

*Internazionali, interurbane e verso i cellulari.



**Infostrada ha reso il servizio telefonico italiano più vantaggioso.
Ed oggi fa la stessa cosa con Internet. Infatti con il kit Infostrada "Internet & Telefono", navighi con facilità e telefoni con convenienza.**

1. Il kit di Infostrada costa solo L. 49.900 (IVA inclusa) e puoi provare a navigare su Internet per due mesi, senza limiti e senza obblighi a lunga scadenza.

2. Dopo, se vuoi, puoi rinnovare l'abbonamento pagando solo L. 15.000 al mese più IVA, che ti verranno addebitate sul tuo conto telefonico Infostrada.

3. Avrai tre caselle e-mail personali per mandare e ricevere messaggi in tempo reale.

4. Avrai anche due megabyte di spazio per creare il tuo sito Web personale.

5. Collegarsi è facilissimo: infili il CD-ROM o il dischetto nel computer, segui le istruzioni del manuale e zac... Puoi collegarti con tutto il mondo per vedere, sapere e fare quello che più ti interessa.

6. E potrai anche telefonare con tutti i privilegi degli abbonati Infostrada: niente canone, e anche fino al 50% di risparmio sulle chiamate interurbane, internazionali e verso i cellulari.



Per trovare il kit Infostrada "Internet & Telefono" cerca questo adesivo nei negozi di computer oppure **chiama il numero gratuito 155** per avere l'indirizzo del rivenditore più vicino.

La nuova compagnia telefonica degli italiani

INFOSTRADA

GRUPPO OLIVETTI

www.infostrada.it

Casa: **Activision**
Genere: **Sparatutto 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole)**

Apocalypse

A favore
- Grafica colorata e dettagliata anche quando il campo si allarga
- Metodo di controllo SUBLIME
- Colonna sonora martellante
- Bruce Willis c'è e si sente: doppiaggio veramente ben riuscito
- Belli i video, bello tutto!

Contro
- Anche con vesti diverse, i nemici 'umani' si assomigliano un po' tutti
- La longevità non è molta perché Apocalypse vi prenderà così tanto da tenervi incollati allo schermo per lunghe sessioni: ma è un difetto? Alla lunga, qualcuno potrebbe stufarsi di continuare a sparare in giro (non io, comunque).

Planet Voto
92



Quiz: chi è quell'attore di film d'azione che esce da ogni scontro, vincente o perdente, completamente massacrato? Chi perde litri di sangue ma continua a fare lo spiritoso? Chi ha vinto il premio per le canottiere bianche che più lorde non si può?



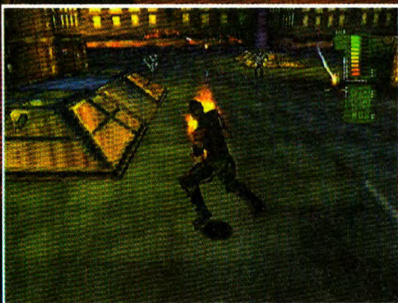
a è **Bruce Willis**, naturalmente! Fateci caso: sullo schermo ha interpretato ogni tipo di uomo d'azione: poliziotto, soldato, evaso, recluso, investigatore, killer... Uomini che non esitano a sparare prima di fare le domande, uomini che si lanciano nelle più mirabolanti imprese noncuranti del vestito che indossano. Uomini che prendono tante di quelle mazzate da stordire un **muflone della Manduria** (che è notoriamente coriaceo) ma continuano imperterriti a prenderne fino al raggiungimento del loro scopo. Non si sa come mai, poi, Bruce indossi sempre una canottiera, sotto qualsiasi abito. Alla fine lo troviamo la maggior parte delle volte a piedi nudi, con la pistola ancora fumante in mano ma sempre e comunque in canotta e con il volto tumefatto da gragnuole di cazzotti. Tutti i divi d'azione di **Hollywood** prendono le sberle, ma lui ne prende di più. Penso che sia lo scotto da pagare per avere la moglie che si ritrova (trovare **Demi Moore** a casa che ti prepara la cena e ti fa un massaggio rilassante dopo una giornata di lavoro non è da tutti, e penso che tutti gliela invidino: ecco spiegate le sberle). Quello che non mi spiego è come il mitico **Steven Segal**, pur essendo stato sposato con quel gran pezzo dell'Ubalda di **Kelly Le Brock**, non venga MAI colpito! Se ci fate caso è incredibile: in NESSUN film prende un cazzotto che è uno. Mai. Solo una volta, in "Nico", acchiappa un pugno. Si rifarà sequenze dopo compiendo una carneficina e resistendo inspiegabilmente al siero della verità. Mah...



Prigione. Le guardie meccanizzate, a dispetto delle dimensioni, vanno giù che è un piacere. Come la grappa.



Quando si presentano da soli, questi havoc si possono tranquillamente evitare. In gruppo sono dannosi. Molto.



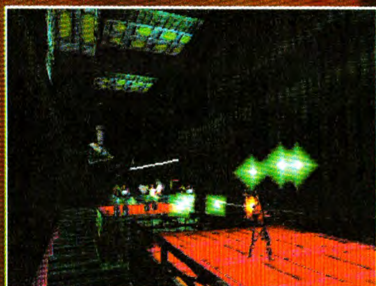
Scontro sui tetti. Quasi ogni elemento si può distruggere, vetrate comprese. La difficoltà maggiore sta nel calibrare i salti e il fuoco.



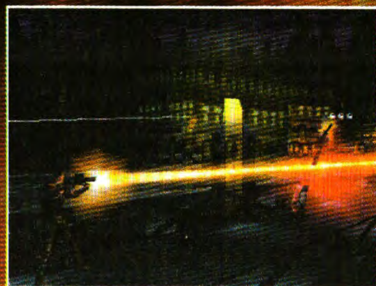
Altra inquadratura. Il sistema di inquadrature cambia a seconda della nostra direzione e a volte anche in funzione della velocità.

BRUCE FOREVER

E' la seconda volta che la **Sony** disturba il vecchio Bruce. La prima spero la ricordiate: il mitico **Die Hard Trilogy** della Fox ha venduto parecchio, essendo anche il primo gioco PSX compatibile con la pistola. Inoltre, contenendo praticamente tre giochi diversi, fu un best seller: tuttora dovreste trovarlo in serie **Platinum**. Non ho menzionato il **Quinto Elemento** perché non comandate Bruce Willis durante il gioco, ma solo un personaggio con i suoi indumenti e vaghissime fattezze che potrebbero ricordarvelo; infatti i diritti per lo sfruttamento della sua immagine non sono stati concessi. Comunque sia, in **Apocalypse** troviamo il buon Bruce sullo schermo nei panni di **Trey Kincaid**, uno scienziato esperto di nano-tecnologia. Questa branca della scienza, familiare ai lettori di fumetti, contrariamente a quanto si può pensare non si basa sullo sfruttamento di uomini di bassa statura, sottopagati per giunta, nei laboratori scientifici. E' una complessa disciplina scientifica che consente di creare semplici oggetti o complessi macchinari a livello molecolare: è come se tanti minuscoli 'ragnetti' robotizzati dotati di intelligenza artificiale si unissero a formare un oggetto, perfettamente funzionante, di cui posseggono i codici informativi. Virtualmente, con la nano-tecnologia, qualsiasi oggetto risulta replicabile. Il buon Trey è un geniaccio, è come **Edison**; anzi, è meglio di Edison! Ha vinto anche un concorso trasformando il massaggiatore elettrico di sua madre in un lettore CD con un filo e un po' di Nutella!... Il buon Trey è assistito nei suoi studi da **Larry**, un ragazzo giovane ma molto dotato nel campo della ricerca scientifica. E' un ragazzo un po' gracilino, timido, porta gli occhiali con due lenti spesse come il fondo di una bottiglia di Ceres... uno sfigato, in pratica! Trey ha pensato bene di prenderlo con sé con il duplice scopo di essere assistito nei suoi studi e fare bella figura con le donne quando escono insieme.



Il cambio di inquadrature rende il gioco molto dinamico, discostandolo dal genere platform.



Raggio di particelle. Molto simile ad una lancia termica, falcia qualsiasi cosa che gli si pari davanti.

IL REVERENDO DELL'APOCALISSE

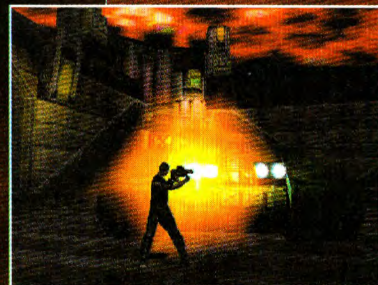
La strana coppia si aggira in un inquietante futuro caotico, buio, umido, fumoso: un incrocio tra Blade Runner e il parcheggio della Città Mercato di Vimodrone il venerdì sera. Enormi complessi industriali si ergono come monoliti sopra desolati paesaggi metropolitani; in questa triste atmosfera si muovono masse agitate da idee contrastanti. Infatti, le forze culturali dominanti sono Religione e Scienza: ognuna di esse fornisce la propria idea, più o meno distorta, di salvezza. La Scienza propone il ricorso alla tecnologia come spiegazione di ogni evento, mentre la Religione condanna gli studi scientifici tacciandoli di eresia. Proprio quando la Scienza sembra destinata a salvare un mondo sull'orlo della distruzione e realizzare i miracoli promessi, una figura sinistra si erge a profeta proponendo una personalissima idea di Vangelo: il **Reverendo. HALIFAX** Facendo leva sulla disperazione di miliardi di anime, riesce a far condannare la Scienza come blasfema, come un oltraggio a Dio e la relega a strumento del Demonio. Con l'aiuto del più potente uomo del mondo dopo **Superman**, ovvero il Presidente degli Stati, il Reverendo riesce a far bandire ogni forma di ricerca tecnologica. Rivela ai suoi seguaci che il Giorno del Giudizio è vicino: non arriverà Terminator, ma presto giungeranno sulla terra i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, Guerra, Morte, Fame e Peste porteranno la distruzione e con essa giungerà anche la Salvezione. In realtà, il bieco parroco di provincia ha seguito in gran segreto gli studi di Trey/Bruce: una volta condannata la Scienza lo fa arrestare facendolo passare per eretico, ruba i suoi documenti sulla nano-tecnologia e con essi riesce a dar vita alla sua distorta versione rivelatrice dei Quattro Cavalieri (i Metallica).

UN DOPPIAGGIO FINALMENTE ALL'ALTEZZA

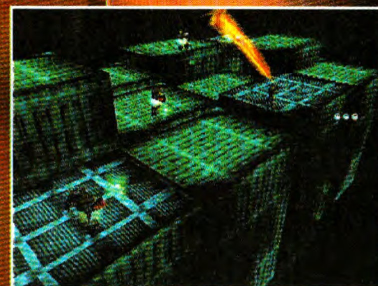
Il filmato introduttivo, realizzato in CG (computer grafica), mostra in maniera succinta quello che vi ho appena raccontato. Ovviamente la mia versione della storia è migliore, ma all'**Activision** non è piaciuta. Gli elementi che dovrebbero fare leva sul potenziale acquirente sono, oltre alle intrinseche caratteristiche del gioco, la presenza di Bruce Willis e la possibilità di affrontare un'avventura originale nei suoi panni. A parte la foto di copertina, non aspettatevi di vederlo ancora nel resto del gioco sotto forma di filmato. Fermi! Non disperate: Willis non è un bieco pretesto per vendere il prodotto. Nel video d'apertura, **Trey Kincaid** ha effettivamente le sue sembianze, anche se solo sotto forma di animazione. Quello che però induce il giocatore a immedesimarsi nell'attore è l'aspettopiù sottovalutato dei videogiochi: il doppiaggio. La voce italiana del suo doppiatore (di cui ora non ricordo il nome) è proprio quella che possiamo sentire nei film! Detto così potrebbe non sortire alcun effetto e vedo già il balloon (fumetto) sulla testa dei lettori: *"NOOO! PACCOO!"*. Invece no. Vale la pena di spendere due parole sull'aspetto del doppiaggio che spesso ha rovinato diversi giochi che avevano una solida base di gameplay ma sono stati sminuiti da un affrettato e non curato lavoro di traduzione. Personalmente cerco di giocare sempre in lingua originale, che la maggior parte delle volte è l'inglese; questo per non lasciarmi sfuggire neanche una delle sfumature che spesso si perdono naturalmente in fase di traduzione. Inoltre, vengono spesso usati doppiatori atipici, incapaci di dare la giusta enfasi o 'caricando' troppo i dialoghi: in pratica, degli incompetenti. Questo risulta incomprensibile in un paese come l'Italia, che possiede una grandissima tradizione teatrale e i migliori doppiatori del mondo. La scuola di doppiaggio italiana non è seconda a nessuno ed è triste poter constatare quanto ancora poco interesse ruoti attorno al mondo del video intrattenimento (perché



Sui nemici umani il lanciafiamme è proprio comodo!



Il carro armato è il primo dei piccoli boss di fine livello.



Le ambientazioni sono varie ma sempre scure e tetre.



Effetti luce. Al buio delle prigioni rendono al massimo!



Prigioni. Dopo i primi, semplici corridoi iniziali, bisognerà percorrere delle passerelle che, al nostro passaggio, cederanno sotto i colpi dei missili nemici. Pronti a saltare al volo, quindi.



I nemici si avventeranno su di noi come avvoltoi sulle carcasse.

è questa l'unica spiegazione plausibile: non vedo altro motivo!).
Ci sono decine di prodotti dove potrete verificare quello che ho detto: uno su tutti, **G Police**. Che poi non capisco: sembra che ci siano solamente due o tre doppiatori di videogiochi in tutta Italia! Perdonate la piccola polemica, ma quanno ce vo', ce vo'!
Insomma, il doppiaggio di **Apocalypse** mi regala nuove speranze per il futuro: sarà la presenza della voce italiana 'ufficiale' di Bruce, sarà perché anche le altre, come quella del Reverendo, risultano plausibili e ben 'dosate', sarà perché ti amo, ma il gioco acquista subito uno spessore di tutto rispetto. E c'è di più: se la voce di Bruce si sentisse solo durante l'introduzione e nei filmati tra un livello e l'altro, benché contenti, potremmo volere ancora di più.
E mamma **Activision** ci accontenta: una delle caratteristiche peculiari degli attori hollywoodiani, specialmente nei film d'azione, è la loro spocchia, la loro irriverenza nei confronti delle avversità che affrontano a muso duro. Sono ormai di predominio pubblico le sbruffonate di certi attori che commentano a viva voce tutto lo scontro di cui sono protagonisti: mentre schivano le pallottole nemiche quasi fossero insetti, si permettono di fare commenti sul vestito



Il laser veloce si differenzia da quello normale perché il primo è a impulsi e spara colpi, il secondo è un raggio ramificato, tipo fulmine.

della partner del momento. Mentre saltano da un palazzo a un altro, insultano a più riprese la madre del terrorista che li sta mitragliando da un elicottero; disinnescando una bomba, li possiamo sentire mentre inveiscono sul ristorante cinese dove hanno pranzato e durante la caduta da una cascata... beh, gli improperi si sprecano!
Apocalypse non fa differenza, anche perché il protagonista è campione di sbruffonaggine. *"Vi ci vorrebbe una dieta a base di piombo"* e *"Brucia, eh?!"* sono solo alcuni dei commenti che possiamo udire mentre facciamo piazza pulita di ogni nemico presente sullo schermo. Una chicca da non perdere è il momento della raccolta del power up che ci ripristina l'energia: si va da un semplice gemito di piacere al FANTASTICO urlo alla **James Brown** seguito dall'inevitabilmente canticchiato ***"I feel good!"***!
Semplicemente DIVINO! Ma la voce del protagonista ha anche un'altra funzione: frazioni di secondo prima di qualsiasi evento particolare (il crollo di un ponte, il lancio di un missile, un improvviso bombardamento...), è Bruce stesso ad avvertirci a gran voce di spostarci, di saltare o di abbassarci, fungendo da guida in prima linea e risultando di non poco aiuto. Come ho già detto, tra un livello e l'altro brevi filmati di pregevolissima fattura (ritenuta d'acconto se non avete la partita IVA – E' partita IVA? E dove è andata?!-) ci tengono informati sullo svolgimento della storia.

KINCAID, IL MAGO DELLA 'NANO-TECNOLOGIA'

La parte finale del video d'apertura mostra i carcerieri che sbattono violentemente Trey in una cella con sbarre d'energia. Neanche fa in tempo a rialzarsi, che un energumeno di 2 metri largo come un armadio a tre ante arriva e cerca amorevolmente di convincere Trey a essere il suo compagno per la notte. Questo mostro è un travestito brasiliano conosciuto come Lola, avvistato più volte dalle parti di via Cenisio; incredibilmente Trey lo fulmina con un colpo di mitragliatore. Ma da dove è uscita l'arma?! E' questa un prodotto della nano-tecnologia di cui Kincaid è maestro: assemblata dal nulla rimarrà al braccio di Bruce fino alla fine del gioco. Infatti il mitragliatore è la prima arma a nostra disposizione: corredata di munizioni infinite, risulta essere la meno potente delle armi che troveremo lungo il cammino, ottima comunque per iniziare un'evasione in grande stile.

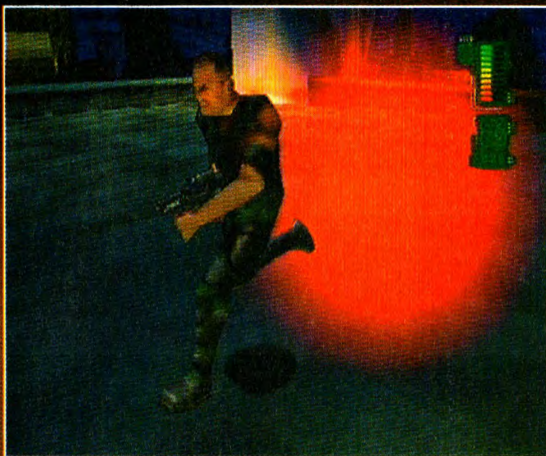
APOCALYPSE, LA LUNGA FUGA DI BRUCE

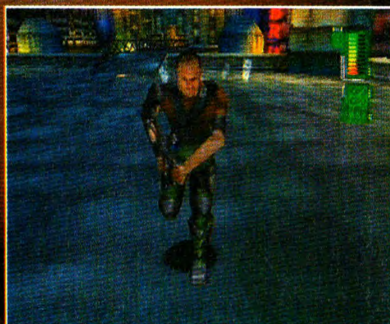
Tirate un respiro di sollievo: finalmente inizio con il gioco vero e proprio! Il livello iniziale è la prigione dalla quale Trey deve scappare: i freddi corridoi metallici risuonano sotto i suoi passi. Si apre un portellone metallico e il massacro ha inizio! Non preoccupatevi di nulla se non dei buchi sul pavimento: l'unico vero scopo in **Apocalypse** è la fuga disperata lungo la quale l'imperativo è falcidiare ogni essere umano e non che si para dinnanzi a voi. La visuale è fissa dietro le spalle di Bruce, ma varierà decine di volte a seconda della direzione che prenderete.
Inizialmente il personaggio è piuttosto piccolo rispetto alle dimensioni a cui siamo abituati dagli ultimi action/adventure PSX; una curva e la visuale ruoterà automaticamente, mostrandolo ancora più piccolo e di profilo, quasi si trattasse di uno sparatut-



Non temete: i salti sono l'ultimo dei vostri problemi. Infatti non dovrete fare nessun calcolo di rincorse (TR?) per arrivare dall'altra parte.

to 2D. Il 3D è invece tremendamente reale: piattaforme che si staccano, nemici su diversi piani visivi... tutto teso a creare un'atmosfera veramente coinvolgente.
Un altro bivio e TAC! torniamo a vedere il nostro eroe da dietro ma molto più vicino rispetto a prima, tanto da riuscire a vedere la texture del viso vero e proprio di Bruce Willis se lo facciamo ruotare verso di noi.
Le carceri sono immense, buie e piene di





Ecco la faccia di Bruce! E' proprio lui. Il feeling della sua presenza è aumentato dal fantastico doppiaggio con la sua voce originale italiana.

passerelle cedevoli sospese nel vuoto; tutto attorno sono sparsi giganteschi schermi dove fa bella mostra la nostra faccia con un martellante commento sonoro e una voce radiofonica che diffonde la notizia della nostra fuga. La zona pullula di nemici e power up e, benché la strada da prendere sia una sola, sono molto ampi gli spazi che possiamo esplorare in cerca di bonus, senza mai cadere nella frustrante sensazione marcatamente 'tombraideriana' di esserci persi. Inizialmente i salti saranno piuttosto semplici, giusto per i buchi nelle passerelle, ma col proseguire dei livelli vi troverete a dover affrontare vere e proprie sezioni da platform 3D.

IL TORMENTO ARRIVA IN CITTA'

Evasi dalla prigione, il passo verso le fogne è d'obbligo: immerso nella melma fino alle ginocchia, **Trey** cerca una via di fuga tra orribili mutazioni che emergono dall'acqua e mine vaganti. A questo proposito: ma se una mina esplode nelle fogne, quale può essere l'orrendo risultato?! Dopo il video di fine livello, durante il caricamento dello schema successivo, minacciosi avvertimenti in stile evangelico campeggiano sullo schermo, introducendoci a quello che ci aspetta. La sezione della città è senz'altro il momento più interessante della prima parte del gioco: lungo le strade di un'apocalittica metropoli del futuro diamo battaglia a orde di soldati che hanno come unico scopo la nostra eliminazione. Anche i nemici si produrranno in diverse performances vocali, insultandoci, intimandoci l'alt o chiedendo pietà *"... perché ho moglie e figli!"*. Esilarante. Lungo le strade cittadine, molte vetrine si presteranno a essere infrante per essere depredate dei numerosi bonus presenti al loro interno. Questi si possono nascondere anche sui tetti, sotto i ponti, a volte anche celati alla nostra vista.

Elicotteri futuristici e mezzi corazzati cercheranno di sbarrare la strada al povero Trey; l'utilizzo delle armi più appropriate per ogni avversario è una scelta che spetta a voi. In questa sezione emerge più che mai, e in maniera favolosa, la potenza e l'importanza della colonna sonora. Pesanti chitarre alla **Pantera** si possono udire fin dallo schermo della prigione; taglienti riff alla **White Zombie** vi faranno saltare nelle fogne, ma è solo sui maxi-schermi sparpagliati per le strade della città che si palesa l'inferno sonoro che fa da soundtrack: un emergente artista americano chiamato **POE** si lancia in acrobatici salti mentre vomita versi gutturali in un vero e proprio video-clip proiettato sugli schermi di cui prima. Più ci avviciniamo, incuriositi dalla novità, più la musica si fa forte; in pieno stile Blade Runner possiamo decapitare e mutilare i nemici (a seconda dell'arma scelta) mentre scorrono le immagini. Girato l'angolo, la visuale cambia e porta la telecamera proprio sopra di noi, senza per questo relegarci nelle due dimensioni. In poche parole, è tutto FANTASTICO!

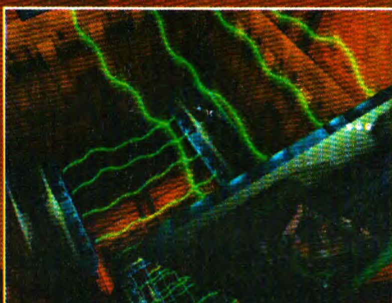
Questo avverrà anche in sezioni seguenti, sempre a discrezione del computer che ci mostrerà la visuale migliore: in un livello, dovremo scendere in un cunicolo pieno di raggi d'energia che sarebbe meglio evitare di toccare...



Le telecamere sembrano non utilizzare particolari criteri di movimento: ripassando due volte nello stesso punto, potreste avere due inquadrature diverse.



Il raggio di particelle da un'altra angolazione. La sua potenza è tale da tranciare in due ogni soldato che si trova nel suo raggio d'azione.

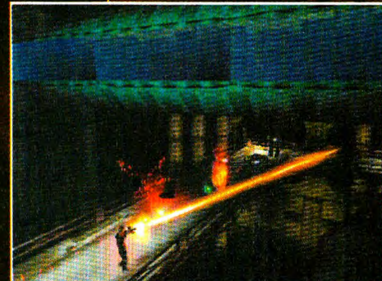


La visuale dall'alto ci permette di affrontare al massimo delle potenzialità questo passaggio in perfetto stile arcade.

ENERGIA UGUALE ADRENALINA

Un indicatore in alto a destra presenta il nostro stato di salute tramite una barra d'energia che, naturalmente, andrà a scemare ogni volta che subiamo dei colpi; un'altra barra indica la durata dell'arma. Come già annunciato, con la mitragliatrice questa barra non decrescerà mai, cosa che invece avviene con l'uso delle altre armi raccolte lungo la strada. Ogni arma ha le sue peculiarità: il laser a impulsi è rapido ma di breve durata, il raggio di particelle è come una lancia termica che parte dalla bocca di fuoco dell'arma creando una specie di frusta energetica che distrugge tutto quello che incontra. I missili autoguidati non necessitano di premesse, se non che non serve agganciare nessun bersaglio: si dirigeranno automaticamente verso il più vicino.

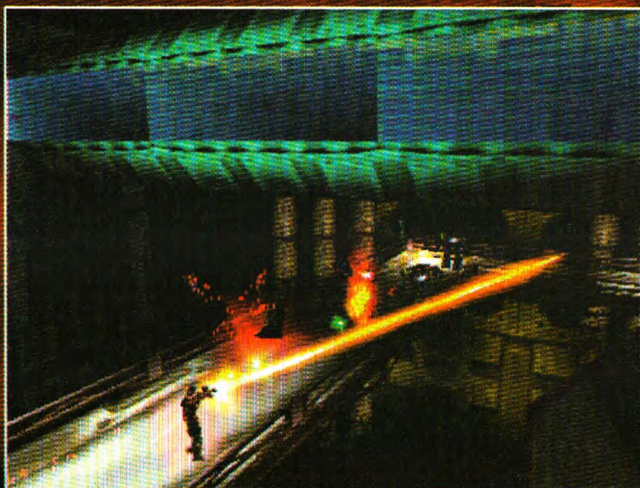
Senz'altro la goduria maggiore la si raggiunge usando il lanciafiamme: come il raggio di particelle, la scia di fuoco è continua e riduce a una palla di fuoco tutti i personaggi che incontra sulla propria strada. Il laser normale crea degli effetti-luce caleidoscopici emanando scariche di energia; il **lanciarazzi** proietta degli **Hermes 9** nella direzione di puntamento senza possibilità di ulteriori variazioni di direzione, danneggiando però tutto quello che si trova nel raggio dell'esplosione. Conclude la carrellata il **lanciagranate**: utilissimo per i nemici nascosti dietro un ostacolo. Come nei migliori arcade, la **smart bomb** completa l'arsenale: troppa gente intorno? Assediato in un angolo? BUUUM! E tutto intorno è terra bruciata (ma va là che sape-

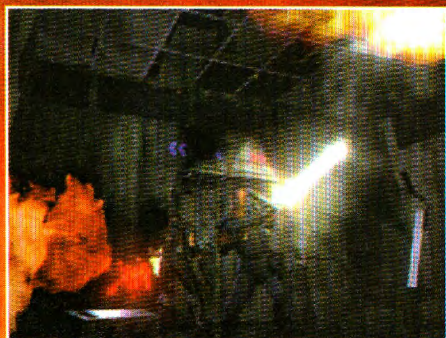




I missili teleguidati si rivelano utili contro gli avversari in volo.







te benissimo come si usano le smart bomb!). I bonus di energia sono sparsi ovunque: esplorate ogni anfratto, fate saltare ogni porta che può saltare perché i dannati si nascondono bene. Se doveste perire, perdete una vita e ricominciate il livello dall'inizio; esistono anche bonus che regalano una vita aggiuntiva. Ogni volta che finite un livello, potete salvare sulla Memory Card la vostra posizione.
Ci sono quattro sezioni principali di gioco



Morire durante gli scontri a fuoco fa tornare all'inizio del livello che state giocando. Cercate dietro ogni porta o affratto le 'vite-bonus'.



che si articolano in sotto-livelli; all'inizio, per esempio, c'è la prigione, poi le fogne, poi le tubature e poi un piccolo boss di fine livello, un carro armato gigante. Dopo la città, ci sono gli schermi sulle strade e sui tetti; una volta nel suo laboratorio, Trey incontrerà il primo dei **Quattro Cavalieri dell'Apocalisse**. Sconfitto questo, si passa alla seconda sezione e così via. I boss finali, a parte la loro difficoltà evidentemente maggiore, si riconoscono perché la classica barra rossa d'energia, sempre lunghissima, compare in alto a sinistra a indicare lo stato di salute del cattivone di turno.

SISTEMA DI CONTROLLO DA PAURA

Veniamo ora al più grande pregio del gioco, il culmine dell'Apocalisse, l'olio piccante sulla pasta e fagioli, l'aceto balsamico sul lardo di Arnad tagliato fine: **il sistema di controllo**. Intanto, lasciatemi fare i complimenti all'Activision che ha semplificato i controlli al massimo inserendo: movimento, fuoco nelle quattro direzioni, salto, abbassamento e smart bomb. E basta! Chi avesse letto la polemica sulla recensione di **Rushdown**, sa che ho vivamente protestato per la mancanza di giochi che supportano COMPLETAMENTE il **Dual Shock**; e quando dico completamente intendo che supportano sia le vibrazioni che la manopola analogica. Il top lo si raggiunge quando le manopole supportate sono due e questo, ragazzi, in Apocalypse avviene. E non in maniera banale come: vibrazioni durante gli scontri, movimento con la manopola di sinistra e, che so, controllo del punto di vista con la manopola destra. NO! I controlli predefiniti sono: movimento con la manopola di sinistra, cambio d'arma con L2 o R2, salto con R1, abbassamento con L1 e, a incoronare la violenza estrema del gioco, i quattro pulsanti servono tutti per sparare nelle quattro direzioni! Ma vi rendete conto!? Triangolo per il fuoco avanti, X per quello indietro, cerchio per quello a destra e quadrato per quello a sinistra! Che poi sono direzioni relative: bisogna rapportarle alla nostra direzione di marcia e al punto di vista, ma è un'operazione che vi verrà automatica dopo pochi secondi. Imparerete subito, giuro! Ma credete che sia finita qui? NAAA!!... Nelle prigioni c'è una sezione dove i nemici arrivano in cerchio, da ogni direzione: questo mi ha forzato a compiere più volte delle mezze lune o addirittura "lune intere" alla stessa identica maniera nella quale agiremmo sul pad direzionale in un picchiaduro come **Street Fighter**. Istintivamente, mentre pensavo a che goduria sarebbe stato poter sparare con l'altra manopola analogica, ho portato il pollice proprio lì e... PRODIGIO! Trey ha sparato davvero! Immaginate: movimenti rotatori fluidissimi con il pollice sinistro e fuoco circolare, completo e soprattutto COSTANTE con il pollice destro! Non ho mai visto un metodo di controllo migliore e più azzeccato di questo! Segnatevelo!

VELOCE, COINVOLGENTE E TRUCULENTO

Sopravvivere non sarà uno scherzo: i nemici diverranno sempre più coriacei e numerosi. I Cavalieri dell'Apocalisse (Fame, Morte, Guerra, Peste, Torcicollo, Pasta Scotta e Autogrill Chiuso) daranno del filo da torcere al povero Bruce. La chiave del successo è comunque una sola: sparare, sparare e sparare ancora! Non vi fate remore morali, nessuno dei vostri nemici rimpiangerà la sua squallida vita terrena; d'altra parte nessuno di loro si fa problemi del genere con voi. Il divertimento è assicurato dal marchio Activision e da un gioco veloce, coinvolgente e sufficientemente truculento: siete ancora lì?!



Guardate che gran casino: tu sei in mezzo e intorno a te tutti sparano. Ma se siete bravi come dite riuscirete senza dubbio a farla franca.



Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

METAL GEAR IN MINIATURA

La **Konami** ha scelto la **McFarlane Toys** per la realizzazione dei soldatini di **Metal Gear**. La McFarlane Toys è famosa per aver già realizzato le miniature (tra l'altro finemente riprodotte) di **Spawn**, dei **Kiss** e dei personaggi di **X-Files**. Certe le miniature di **Solid Snake**, **Meryl**, **Liquid Snake**, **Revolver Ocelot**, **Vulcan Raven**, **Sniper Wolf**, **Ninja** e **Psyco Mantis**. Ogni soldatino sarà riprodotto fedelmente rispetto al personaggio in versione elettronica, compresi gli accessori quali armi e munizioni.







EA LANCIA "SK8ING" IN USA



Lo sport più diffuso tra gli americani è stato riprodotto dalla **EA** in un gioco che si chiama **Street Sk8ing** ("Skating" = pattinare). Il nuovo prodotto EA vedrà la luce nel Marzo del 1999, e possiede delle caratteristiche che ne faranno sicuramente un punto di riferimento per gli utenti PlayStation. Questo è il primo gioco in assoluto dedicato allo **skate boarding** su PlayStation, offrendo un nuovo panorama ludico, per ora occupato degnamente dai titoli dedicato allo snow boarding. Street Sk8ing possiede tutte le caratteristiche di divertimento che questo sport può offrire: salti, percorsi incredibili, corse a tempo... Sarà possibile effettuare due tipologie di corse per le strade: una dedicata alle gare in città famose (New York, Los Angeles e Tokio); l'altra è la modalità **Free Skate**, dove potrete sbizzarrirvi in incredibili evoluzioni senza limitazioni di tempo. Con 20 differenti personaggi da selezionare, e oltre 200 mosse da praticare, il gioco sembrerebbe essere la nuova frontiera di divertimento alternativa allo snow boarding. Sarà inoltre possibile effettuare gare in solitaria o in due, e sarà supportato il Dual-Shock.







DIECI 'PEZZI' FACILI DI INTERPLAY



Gremlin e **Interplay** stanno ultimando la realizzazione di dieci titoli per **PlayStation** iniziata nel lontano 1995. Interplay, nel Nord America, sarà il publisher esclusivo nel 1999 di **Riot**, **Whiplash**, **Tanktics** e **Actua Tennis**. I titoli PlayStation che attualmente sono stati acquistati da Gremlin e pubblicati sono **Loaded**, **Re-Loaded**, **Whiplash 1** e **2** (questi per la versione Pc) e giochi del calibro di **Virtua Golf** e **Virtua Soccer**. State all'erta, perché si prevede inoltre l'uscita di Actua Tennis per metà anno.





I RAGAZZI AMANO CRASH



Centinaia di ragazzi hanno proclamato **Crash Bandicoot** il miglior gioco al **9° CBS "The Morning" Toy Test** che si è svolto al **Seattle's Pacific Science Center** negli Stati Uniti. I ragazzi hanno avuto l'opportunità di testare ben sessanta videogiochi per PlayStation, tra i quali **Apocalypse**, **Gran Turismo**, **Spyro**, **Pocket Fighter** e **Cool Boarders 3**. **Andrew House**, vice presidente marketing di Sony Computer Entertainment America, ha manifestato tutto il suo apprezzamento per il conseguimento della Top List conquistata da Crash Bandicoot. Gli appassionati del genere platform non potranno che essere d'accordo con questa decisione praticamente unanime.







FINAL FANTASY VIII

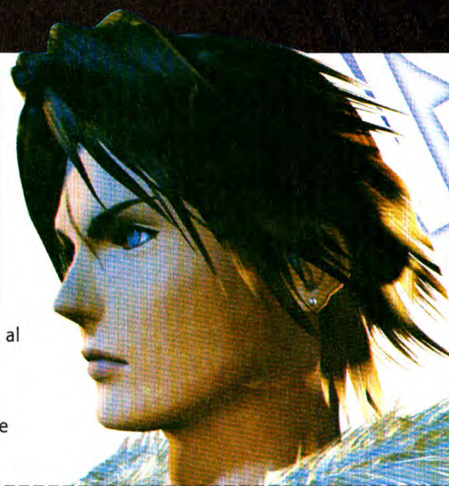


Sappiamo tutti che **Final Fantasy VII** ha riscosso un incredibile successo di pubblico, forse anche inaspettato. Sony si è quindi decisa a mettere in lavorazione il seguito del gioco. Ma quello che ci stiamo chiedendo è: cosa ci potrà essere di più oltre a ulteriori sequenze filmate, più personaggi da controllare e più giocabilità? Possiamo da subito affermare che i personaggi non avranno più la fisionomia cartoonistica che avevano un tempo, ma avranno sembianze più realistiche. Vi sarà, quindi, una minor discrepanza tra sequenze filmate e le fasi di combattimento. Inoltre ci aspetteranno due fasi di gioco esaltanti: lanci in caduta libera e caccia al **Chocobo**. Nuovi universi da esplorare, nuovi personaggi, nuovi effetti audio e grafici... e dimenticavamo la cosa più importante: ci vorranno almeno 100 ore per finirlo!







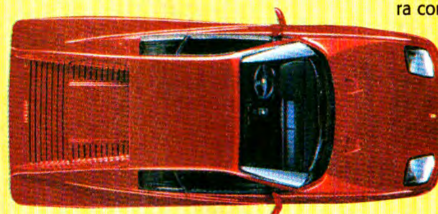


GRAN TURISMO: LA CORSA CONTINUA IN FERRARI



Non si è ancora spento l'interesse verso **Gran Turismo**, considerato da tutti il più completo e innovativo titolo di simulazione sportiva, che i programmatori del **Real Driving Simulator** si sono già messi al lavoro pier sfornare in tempi 'commercialmente' utili in nuovo capitolo. Poche le indiscrezioni che sono filtrate; una riguarda l'aggiunta al parco macchine di una interessante serie di **Ferrari**. L'operazione sembra che sia stata discussa addirittura con il Presidente del Cavallino, **Luca Cordero di Montezemolo**, dal quale si attende una risposta a breve. L'altra indiscrezione riguarda i circuiti e le modalità di gara, che dovrebbero presentare anche alcune prove 'off-road', tra cui rally e cross-country. Con una Ferrari in mezzo al fango??? Bah!

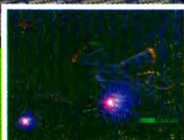




G-POLICE 2



Molti di voi avranno avuto l'opportunità di giocare allo scenografico titolo di casa **Psygnosis**. Ora che è in lavorazione il seguito del gioco, abbiamo cercato di scoprire cosa si cela, in fatto di novità, dietro **G-Police 2**. Prima di tutto dobbiamo dire che G-Police 2 non avrà sequenze in **FMV** (Full Motion Video) durante il gioco, ma si potranno apprezzare solamente nell'introduzione e nel finale. L'impostazione di gioco (con grafica ovviamente migliorata) rispecchia quella del suo precedente, anche se i comandi sono stati semplificati per permettere una migliore giocabilità. Inoltre la storia del gioco partirà proprio dove **GP1** era terminato, dieci giorni (più o meno) dopo la distruzione della **Nanosoft**. Le ambientazioni di gioco ricordano molto quelle del film **"Blade Runner"**. Volerete, quindi, in un mondo ancora più realistico di prima, con effetti grafici stravolgenti. I collegamenti tra i vari edifici saranno più complessi, rendendo più difficile il gioco. Una nuova arma, il **Raptor**, vi permetterà di avere un nuovo angolo di visione del gioco, molto originale. Siamo sicuri che avrete pane per i vostri denti.





ROMERO DIRIGE RESIDENT EVIL



Era una notizia nell'aria da diverso tempo, ma ora è ufficiale: **George Romero**, il geniale e 'pauroso' regista del cult-movie **"La notte dei morti viventi"**, ha iniziato a scrivere la sceneggiatura del film ispirato al più sanguinolento game degli ultimi tempi, **Resident Evil**. Cast e location per le riprese non sono stati ancora decisi, ma le idee di Romero su come sarà la sua pellicola sono molto chiare: *"Crepuscolare, molto dark, decisamente horror ma con una spruzzatina di sano humour. Resident Evil è un gioco che ha appassionato i giovani di tutto il mondo ed è a loro che voglio arrivare attraverso il film. Cercare di fare un nuovo film horror rispettoso dei canoni classici di questo genere sarebbe un errore. Voglio osare qualcosa di più"*. Ricordiamo, per i meno attenti, che il primo contatto tra Romero e Resident Evil è avvenuto in occasione della realizzazione dello spot pubblicitario di RE2. Un matrimonio che ha dato ottimi frutti.









PLAYSTATION 2000 PRONTA PER IL DECOLLO?



Si sta scatenando, attorno all'annuncio imminente della presentazione della nuova **PlayStation**, un vero 'giallo'. Da **Sony**, infatti (almeno fino al momento di andare in stampa), non è ancora giunta una conferma ufficiale sulla data di commercializzazione del nuovo prodotto, ma da indiscrezioni di fonte 'Internet' pare che sia stabilita intorno alla fine del 1999 in Giappone. La nuova PlayStation potrà ricevere dati via Internet e persino fornire all'utente la nuovissima tecnologia **DVD**. Comunque, per tutte le specifiche tecniche, dovremo attendere almeno un paio di mesi, quando verrà presentato insieme a **Toshiba** il nuovo chip al quale le due compagnie stanno lavorando. Resta comunque inteso che comincia a esserci un certo fermento attorno al nuovo nato di casa Sony, che dovrebbe contrastare l'avvento della nuova console della **Sega**: la **Dreamcast**.



Casa: **Universal/Insomniac** Numero giocatori: **1** Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**
Genere: **Avventura 3D** Blocchi memoria: **1**

Spyro the Dragon

Planet Voto

92

Siete pronti a dare una mano a un piccolo drago a sconfiggere le rane malvage che hanno 'congelato' i suoi parenti più prossimi fino alla sesta generazione? No, non sono impazzito: quello che voglio presentarvi è il fantastico mondo di Spyro, il 'cuginetto' di Crash Bandicoot.

A favore
- Grafica molto curata
- Ben 36+1 locazioni diverse da esplorare
- Buon mix di difficoltà e umorismo
- Personaggi molto divertenti e con personalità
- Giocabile immediatamente senza troppa pratica

Contro
- Per i campioni dei platform Spyro risulta breve
- Qualche tasto 'opzione' in più (alla Tomb Raider, per intenderci) sarebbe decisamente utile
- La visione 3D non è sempre impeccabile





Quando sono entrato in redazione ho detto: *"Ragazzi, in questo gioco sono un drago!"*. Sono stato subissato da una serie di insulti e feroci critiche: *"Ma sentilo, si dà più arie di un pavone quando fa la ruota!"*... *"Ma credi di essere tanto bravo?"*. Bravo? Veramente volevo solo dire che in questo gioco impersono un draghetto in carne e ossa.

UN PICCOLO GRISÙ A CACCIA DI RANE

La storia di **Spyro** è quella di tanti piccoli draghi: vive felice, in un mondo fiabesco popolato da strani animali e dominato dai draghi, veri padroni di questa terra fantastica. Poi ci sono le **rane**... Già, le rane. E' proprio una rana cattivissima a portare lo scompiglio nel regno di **Spyro**, che deve sobbarcarsi l'oneroso compito di scongelare i draghi adulti vittime del piano 'ranescamente diabolico' orchestrato dal malvagio **Gnorc the Gnasty** attraverso ben sette mondi (i più belli sono quelli **Botanico**, **Fantastico**, **Artigiano**, **Magico** e **Guerriero**), ognuno dei quali presenta una serie di territori da esplorare per un totale complessivo di 36 locazioni (più un'area segreta che verrà rivelata solo a chi riuscirà a raccogliere tutte le gemme dislocate lungo il percorso del gioco). Fortunatamente **Spyro** non è solo in questa missione, ma può contare su un angelo custode: una **libellula** che gli è sempre accanto e che lo sostiene nei momenti di pericolo. Un po' l'equivalente del grillo parlante per **Pinocchio**.

POCHE RISORSE, TANTO INGEGNO

Muovendosi in questa landa magica e misteriosa **Spyro** potrà contare su poche risorse. La più efficace è il **fuoco** che emette dalla bocca come ogni buon drago, che per gittata e volume risulta essere un'arma piuttosto efficace assieme alla **carica a testa bassa** (questa tecnica si esegue tenendo premuto il tasto quadrato insieme al tasto direzionale e puntando l'avversario che si vuole caricare). Procedendo nei livelli scoprirete che alcuni nemici possono essere sconfitti solo con il fuoco e altri solo con la carica; altri ancora, come gli scorpioni del terzo livello, sono assolutamente inattaccabili, per cui in questi casi è meglio darsela semplicemente a gambe. **Spyro** è dotato di due piccole ali che non gli consentono di volare. Per esempio, utilizzando il pul-



Spyro è il draghetto viola studiato e creato dal 'papà' di Crash Bandicoot.

BAULI E ALTRE PICCOLE AMENITA'

Nel corso della vostra escursione troverete vari oggetti disseminati qua e là che diventeranno ben presto familiari; di seguito vi segnalo i più interessanti. Ci sono quattro tipi di GEMME disseminate sul percorso: quelle rosse da un punto, quelle verdi da due, quelle blu da cinque e quelle gialle, molto rare, da 10 punti. Avvicinandovi ai DRAGHI CONGELATI - molto simili a calippi alla menta - potrete liberarli e ottenere informazioni utili per proseguire. I BAULI BLU lasciano intravedere un paio di occhi guardinghi: una vita supplementare. Fate attenzione alle scatole con i MORTARETTI: date fuoco e scappate.
I FORZIERI DI LEGNO contengono gemme e possono essere facilmente aperti. Le CASSE DI METALLO sono praticamente ignifughe: se vi soffiate sopra si riscaldano, diventano rosse ma non fondono: per demolirle bisogna caricarle. Le PIETRE ROSA sono indispensabili per accedere al livello finale. Hanno la forma ovale e si trovano tra le mani di uno strano personaggio completamente ricoperto da una specie di scialle blu con un turbante dello stesso colore.



Le Gemme verdi regalano due punti al nostro draghetto volante.

I draghi congelati sono facilmente individuabili: assomigliano a giganteschi Calippi alla menta!





Siete alla disperata ricerca di Gemme? Aprite i forzieri di legno e scoprirete un autentico tesoro.



I NEMICI



Le rane sono i principali nemici di Spyro. Più si va avanti con il gioco, più diventano cattive.



Diffidate dei Pastori: se vi avvicinate a loro correte il rischio di prendere delle sonore bastonate.

Ecco alcuni dei personaggi che troverete nel vostro fantastico viaggio. Questi, in particolare, si riferiscono ai primi tre livelli del gioco. Le legioni di RANE vi daranno del filo da torcere in ognuno dei sette mondi: col crescere dei livelli avranno scudi e spade, alabarde, colbacchi e saranno armate di palle di nave, sempre più letali e aggressive. Le PECORE sono coreografiche, potete ignorarle oppure divertirvi ad arrostirle, in ogni caso questo non vi procurerà nessun vantaggio. Un discorso a parte merita una pecora camuffata da spaventapasseri che troverete in una delle locazioni del primo livello: questa cammina su dei trampoloni in legno difesa da tre CANI da pastore. I PASTORI sono statici ma tirano tremendi fendenti con il loro bastone. Gli SCORPIONI sono inattaccabili. Nel secondo livello troverete delle MATRONE che come prima cosa vi scaglieranno contro il MARITO GUERRIERO. Nelle grotte gelate che sono una succursale del secondo livello trovate lo YETI. Nella stessa locazione ci sono anche i GORILLA DELLE NEVI, molto difficili da distruggere: meglio passare a fianco ed evitare gli 'schiaffoni'. Poco letali ma molto fastidiosi, i PINGUINI CON MAZZA sono una caratteristica del terzo mondo: alcuni cavalcano dei quadrupedi enormi con zanne affilate, ma anche in questo caso la pericolosità è relativa.



Tanti nemici ma anche una guida per Spyro: la Libellula vi consiglierà su come sconfiggere gli avversari.



Rane, solo rane, sempre più rane. E quando diventano simili a mostri ci vuole qualcosa di forte per vincere.

sante X gli si può fare effettuare un volo verticale utile per salire su una piattaforma più alta; tuttavia si tratta di poco più di un piccolo balzo in alto. Risulta invece molto utile la capacità di planare per superare ostacoli come specchi d'acqua o canyon (vedere box a fianco).

IL PLATFORM DI NATALE A 3D

Spyro the Dragon si presenta come un titolo di punta per il Natale '98. Si tratta di uno dei migliori platform 3D in circolazione, sia per effetti grafici sia per varietà di gioco e situazioni. Spyro è un'avventura a sviluppo tridimensionale che presenta non poche novità dal punto di vista del motore grafico: la visione in campo lungo ha una profondità incredibile, tanto da permettere di scorgere elementi molto distanti dal punto di visuale; la camera consente di zoomare e di scegliere l'angolazione preferita dando sempre e comunque la sensazione di una panoramica molto più ampia di quella consueta dei giochi in 3D.
I creatori di **Spyro** sono gli stessi che hanno lavorato al progetto **Insomniac** coadiuvati da **Charles Zembillas**, già ideatore di **Crash Bandicoot** (in effetti le similitudini tra i due titoli sono abbastanza evidenti, soprattutto per la presenza di forzieri pieni di gemme che Spyro demolisce con la stessa irruenza del 'coyote' e, in generale, per la grande frenesia delle scene di azione). Un giusto mix di difficoltà e umorismo che non mancherà di appassionare anche il giocatore più smaliziato. Buon divertimento e in bocca... alla rana!

SALVATAGGI

Una volta scongelato, il drago scomparirà in una spirale di stelline. Al suo posto resterà solo il basamento su cui poggiava. Fate attenzione: salendo sul basamento comparirà una fatina rossa che vi consentirà di salvare il gioco.

LA PLANATA















La planata è una tecnica molto importante all'interno del gioco: vediamola insieme. Per far planare Spyro occorre prendere una breve rincorsa, quindi premere il tasto direzionale insieme al 'quadrato', facendo acquistare velocità al draghetto. Giunti in prossimità del precipizio o della sponda del mare o del lago, basta cliccare in rapida successione due volte il tasto X tenendolo premuto la seconda volta. In questo modo Spyro planerà sull'obiettivo (per fare ciò bisognerà dirigerlo con la tastiera direzionale).

E QUESTO COS'E'?

Nel corso del gioco troverete in ogni livello dei luoghi ricorrenti e strategici, ognuno dei quali assolve a una ben precisa funzione. Quando avrete visitato gran parte di un territorio (una delle tante locazioni presenti in ogni mondo) finirete prima o poi per imbattervi in una specie di podio sormontato dalla scritta RETURN HOME



(TORNA A CASA nella versione definitiva in italiano). Saltandoci sopra tornerete al punto di partenza di quel mondo.

La MONGOLFIERA, invece, serve sia per accedere a un mondo successivo, sia per tornare a quelli precedenti. E' una sorta di 'macchina del tempo ' a disposizione del giocatore. Dialogando con l'uomo della mongolfiera avrete tutte le informazioni del caso. Se trovate ARCHI CON SCRITTE SOSPESE (ad esempio *Stone Hill* nella versione inglese che abbiamo giocato) potete tuffarvici: quello è l'ingresso ad uno dei territori al quale si accede da ogni mondo. Nella struttura del gioco immaginate che il vostro mondo



di partenza, per esempio MONDO ARTIGIANO, sia una specie di stanza



rotonda con sette o più uscite da cui si accede ai territori circostanti. Se trovate al centro di una stanza o nel mezzo di una torre una specie di PIATTAFORMA A PENTAGONO sormontata da delle stelline evanescenti, beh, non abbiate paura, potete salirci con tranquillità. Finirete in una specie di corrente ascensionale (vedere l'immagine qui sopra) che vi condurrà ai piani superiori.

Casa: **Sony Entertainment/989 Studios**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock e Multi-tap**

Cool Boarders 3

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto
92

A favore
- La grafica è straordinaria in ogni suo dettaglio
- La varietà di location e specialità rende il gioco coinvolgente
- Musiche ed effetti sonori che vanno di pari passo con la grafica
- I controlli, anche con il pad digitale, sono precisi e intuitivi

Contro
- I controlli sono completamente stravolti rispetto ai primi due episodi, tanto da poterlo considerare 'un altro gioco'



La Grande Stagione è giunta. Sciolinate le tavole, agganciate bene gli attacchi e giù per i cliff più ripidi. In mancanza d'altro, 'accontentatevi' del più bel gioco di snowboard in circolazione.



Al momento in cui scrivo mancano ventinove ore all'apertura degli impianti. Quelli veri. Ho una bava che arriva al pavimento! Dopo un anno di attesa, finalmente potrò cavalcare di nuovo le dune. E' ironico pensare che l'unica barriera che mi separa dall'inizio della stagione è la consegna di questa recensione.

ALL'ALTEZZA DELLE ASPETTATIVE

Se mi è concesso, comunque, **Cool Boarders 3** è un ottimo ripiego. Non si è mai visto nulla del genere. Prima di proseguire sappiate che se siete indecisi sull'acquisto di questo gioco toglietevi ogni dubbio: compratelo! Sia che pratichiate questo sport davvero o che vi piaccia solo praticarlo a casa in maniera virtuale. E' bello, veloce, con una grafica incredibile, una scioltezza di movimenti mai vista prima e una fila di opzioni lunga come la coda agli impianti il primo giorno d'apertura!



◄ *CB3 offre un'ampia scelta di tavole, tra Ride, Swatch e Burton. Ognuna riproduce fedelmente le caratteristiche dell'originale.*

GRAFICA DA PRIMATO... MA NON SOLO QUELLO

Qualitativamente siamo MOLTO al di sopra di **Cool Boarders 1**. Quando uscì era il primo gioco sullo snowboard e gli si poteva perdonare la grafica cubosa e la carenza di opzioni. Con l'avvento di **Cool Boarders 2** sono rimasto in parte deluso: l'aumento di opzioni di controllo per eseguire i **tricks** ha regalato spessore al titolo, che però ha deluso graficamente. Non mi spiegavo come, in virtù dell'aumento della tecnologia a disposizione, la **UEP** avesse potuto produrre un gioco con una grafica assolutamente al di sotto delle aspettative. **Cool Boarders 3** ha



SCUOLA 'SURFING': PRENDETE APPUNTI E STATE ATTENTI

• Esecuzione di un indy 180: non vi spaventate per l'altezza. E' proprio quella che sembra, sarete sì e no a una decina di metri dal suolo...



• Nello snow park potrete saltare sopra le macchine e compiere evoluzioni: prendete una folle rincorsa e cercate di centrare il trampolino.
Se atterrate sulle macchine, poco male: potrete ri-saltare per prendere qualche altro punticino.



• Questa immagine sintetizza da sola i miglioramenti rispetto a Cool Boarders 2: sfondi così ce li potevamo sognare e



numeri del genere, così definiti e precisi, erano solo accennati. Ma le avete viste le montagne, dietro?!

• Il mio trick preferito! Method, ovvero il grab (presa) della tavola in volo piegando indietro le gambe. La tavola va afferrata al centro. Le condizioni meteorologiche variano da montagna a montagna: qui nevica e la nebbiolina sullo sfondo confonde il profilo degli alberi.



TRICKS, CHE PASSIONE

Eseguire un trick significa prodursi in una figura acrobatica; ogni figura ha un nome. Questi nomi vengono visualizzati nel momento in cui si esegue la manovra e, se la si porta a termine completamente, vengono assegnati dei punti. Va da sé che più in alto si salta, più in aria si resta e più lunga (e lucrosa) sarà l'acrobazia. Pensate che se girate su voi stessi per 180°, per esempio, la figura avrà un nome.
Se girate in senso opposto, il nome cambia! Se ne evince come esistano centinaia di nomi, difficili da ricordare ma soprattutto da eseguire. La soddisfazione che avrete, però, sarà enorme.
Il metodo corretto è il seguente:
• Individuate una rampa, un trampolino, un dente, un bordo insomma.
• Cercate di mantenere la tavola in quella direzione. A differenza dei primi due Cool Boarders, tenendo premuto il tasto del salto potrete muovervi ugualmente (seppur in maniera quasi impercettibile).
• Per 'caricare' il salto dovrete spingere in basso la manopola (o schiacciare il tasto 'giù' del pad direzionale)
• La potenza conferita al salto dipende da quanto tempo terrete la barra orizzontale bianca nella sezione verde del grafico in basso a destra.
• Tenete presente che dopo qualche secondo, anche se il tasto del salto è premuto, la barra ritornerà nella sezione rossa (potenza nulla). Dovete quindi calibrare alla perfezione i tempi.
• Una volta sul bordo del dente, quando dovete staccare, lasciate il pulsante del salto ed eseguite il trick.
• I tasti L1 e L2 vi danno una spinta rotatoria a destra o a sinistra, mentre il cerchio vi farà ruotare avanti o indietro. Con la X effettuerete un presa sulla tavola, mentre con il Triangolo farete basculare la punta o la coda della tavola.
• Ognuno di questi movimenti, combinato con gli altri, produce un trick che assegna i punti in base alla difficoltà



Attualmente state cavalcando una balaustra in mezzo alla pista. Più rimanete sopra (saliteci usando il Triangolo), più saranno i punti che riceverete.

Per fare punti potete anche salire su una balaustra e scivolare in avanti per tutta la sua durata: più rimarrete sulla 'rotaia' e più punti otterrete.
Si può anche saltare una volta in prossimità della sua fine, aggiungendo punti ed effettuando così una combo.
Proviamo a percorrere il tragitto tipo del giocatore medio: ovviamente, la prima scelta si fa sul numero dei giocatori. Si può arrivare fino a quattro utilizzando split screen e link cable; noi scegliamo il single player perché siamo egocentrici. Subito dopo decidiamo se fare un po' di pratica o partecipare a un singolo evento: in qualsiasi caso possiamo selezionare una delle sei specialità a disposizione.
Nella modalità tournament, invece, dovremo affrontarle in fila. Scelto il livello di difficoltà, andiamo nella schermata dei rider: a ogni nome è assegnato un artwork che lo rappresenta con un disegno.
Ce ne sono otto e altri otto sono nascosti, pronti per essere 'sbloccati' dalle vostre prestazioni.
Passiamo ora all'interfaccia, ovvero la tavola. La scelta è decisamente molto ampia, addirittura 'troppa' per i neofiti di questa serie: i brand sono Ride, Swatch e Burton. Tutte le tavole presenti, come detto in precedenza, sono la fedele riproduzione di quelle realmente esistenti, caratteristiche intrinseche comprese il che aggiunge un tocco in più al titolo. Purtroppo manca il modello Rippey della Burton e non mi spiego il perché. Sapete com'è, è la mia...
Ultima scelta, ininfluente ai fini delle prestazioni, è quella della posizione: regular, piede sinistro avanti, o goofy, piede destro avanti. Siamo pronti. Giù gli occhiali, su i guanti e buona surfata!



Non mancano gli sponsor: ai gabbiotti di partenza campeggiano Swatch e Levi's. La stessa Swatch, oltre a offrire il cronometraggio dei tempi, ha inserito nel gioco una serie di tavole che riproducono fedelmente la linea realmente esistente.

rivoluzionato il concetto di gioco mantenendo inalterati solo i comandi principali: per il resto, sembra un altro gioco!

CINQUE SPECIALITÀ, TRE LOCATION

Nel gioco esistono cinque complessi montani, ognuno con diverse condizioni meteorologiche e di crescente difficoltà. In ogni comprensorio sono presenti sei piste, una per specialità: quando selezioniamo il complesso, appare un artwork della montagna; quando selezioniamo la specialità si evidenzia il percorso corrispondente. Le specialità sono: **Downhill** (discesa semi-libera), **Boardercross** (misto di velocità e acrobazie) e **Slalom** (bisogna spiegarlo?). Tutte queste gare, a livello di evento, si corrono in quattro. Sono gare a tempo, ma si può anche incrementare il punteggio finale con qualche trick. Badate che però conta chi arriva primo! Tre sfide: **Half pipe** (un canalone dove sfruttare i bordi per dei trick allucinanti), **Big Air** (una serie di salti consecutivi. Lo slancio è enorme) e **Slope Style** (una discesa tra balaustre, macchine e bus innevati e tavoli da pic-nic). Queste competizioni sono tutte a punti, quindi non importa la posizione con cui vi classificate, ma i punti che fate. L'ultima competizione è la più divertente.



• L'effetto della neve che scivola dietro la tavola è stato notevolmente migliorato: prima erano giusto due sprite messi in croce. Ora è veramente pregevole.

• Tutti gli elementi sullo sfondo sono mobili: nonostante questo, anche in split screen il gioco non rallenta. Neanche quando giocate in quattro!

• Non so se vi è chiaro, in fondo si tratta sempre di uno screenshot catturato sotto l'effetto dell'adrenalina, ma quello che il pazzo sta eseguendo a rischio di finire le vacanze sopra la cima dell'abete è un backflip: in aria, il bel campioncino ruota all'indietro di 360° per atterrare nella stessa direzione che aveva quando ha staccato. Superbo. Difficile, ma di grandissima soddisfazione. Soprattutto quando si gioca insieme agli amici.



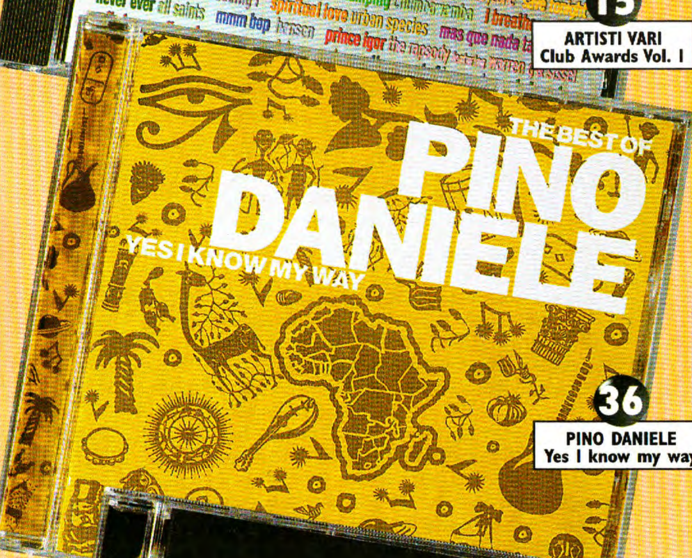
• La partenza del boardercross. Si tratta una gara che si fa in quattro, in cui si mescolano elementi di pura gara di velocità (alpine) e figure acrobatiche (tricks); come nella realtà (e qui sta la goduria) è possibile spintonare gli avversari. In questo caso possiamo esagerare e usare i tasti R1 e R2 per dare pugni agli altri concorrenti.







15 ARTISTI VARI
Club Awards Vol. I



36 PINO DANIELE
Yes I know my way



51 RADIOFRECCIA
Colonna sonora film



60 LANNY KRAWITZ
5

01 LITFIBA Croce e delizia (2 CD)
02 ALL SAINTS All Saints
03 DAVE MATTEWS BAND Before the ...
04 NEK In due
05 JANET JACKSON The velvet rope
06 NICCOLO' FABI Niccolò Fabi
07 THE CORRS Talk on the ...
08 RINO GAETANO La storia (2 CD)
09 TORI AMOS From the ...
10 MIETTA La mia anima
11 99 POSSE Corto circuito
12 SIMPLY RED Blue
13 SOERBA Playback
14 DAVID BOWIE The best of...
16 G. MORANDI Gli anni '70 (2 CD)
17 R. ROBERTSON Contact from the underworld ...
18 LUCIO DALLA Gli anni '70 (2 CD)
19 RICKY MARTIN Vuelve
20 E. BENNATO Gli anni '70
21 DIRTY DANCING Colonna sonora film
22 LITFIBA Viva Litfiba 2 (2 CD)
23 THE FULL MONTY Colonna sonora film
24 IVAN GRAZIANI Gli anni '70 (2 CD)
25 HAIR Colonna sonora film (2 CD)
26 LIGHTHOUSE FAMILY Postcards from heaven
27 MINA CELENTANO Mina Celentano
28 ANOUK Together alone
29 883 Gli anni
30 BABYFACE MTV Unplugged
31 B. ANTONACCI Mi fai stare bene
32 GLORIA ESTEFAN Gloria
33 PATTY PRAVO Gli anni '70 (2 CD)
34 GARBAGE Version 2.0
35 SARA McLACHLAN Surfacing
37 L. CARBONI Carovana
38 ARTISTI VARI Hit mania dance 1e2 (2 CD)
39 EAGLE EYE CHERRY Desireless
40 LA PINA Piovono angeli
41 BOYZONE Where we belong
42 ARTICOLO 31 Nessuno
43 N. CAVE & THE BAD SEEDS The best of...
44 RENZO ARBORE Sud(s)
45 ACE OF BASE Flowers
46 MARCO MASINI Scimmie
47 RINGO STARR Vertical man
48 IVANO FOSSATI Gli anni '70 (2 CD)
49 L. BATTISTI Anima latina
50 MODERN TALKING Back for good
52 A. BRANDUARDI Il dito e la luna
53 SIMPLE MINDS Neapolis
54 F. BATTIATO Gommalacca
55 LUCIO BATTISTI Il mio canto libero
56 ARTISTI VARI Love
57 ARTISTI VARI Technopop
58 LUCIO BATTISTI Il nostro caro angelo
59 MASSIVE ATTACK Mezzanine
61 THE CITY OF ANGELS Colonna sonora film
62 LOU REED Perfect night
63 LUCIO BATTISTI Io tu noi tutti
64 GODZILLA Colonna sonora film
65 FUN LOVIN' CRIMINALS 100% Colombian
66 PAOLO CONTE Gli anni '70 (2 CD)
67 LUCIO BATTISTI La batteria, il contrabbasso
68 LOU-X La realtà, la lealtà, ...
69 R. NATIONAL PARTY Lascia un pò di te
70 LUCIO BATTISTI Umanamente uomo
71 INDIANI Sacred spirits
72 MORCHEEBA Big calm

89 LUCIO BATTISTI
Emozioni

COSA TI PROPORREMO OGNI TRIMESTRE

Riceverai a casa la Rivista trimestrale con le ultime novità e alcuni titoli speciali, come la "Selezione Club", ossia i successi che i nostri esperti hanno accuratamente selezionato per te.

COSA DOVRAI FARE

Dovrai ordinare ogni trimestre almeno un prodotto di tuo gradimento dalla Rivista, oppure non fare nulla e attendere la "Selezione Club".

QUANTO DURA L'ASSOCIAZIONE

Dura inizialmente due anni, e sarà rinnovata gratuitamente di anno in anno. Qualora non desiderassi rinnovare l'associazione al club, ce lo comunicherai per iscritto e ciò non comporterà per te alcun costo aggiuntivo.

GARANZIA DI RISERVATEZZA

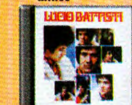
Ok Musica garantisce la massima riservatezza dei dati da te forniti e ti offre la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di inviarti proposte commerciali.



OK MUSICA - Via E. Fermi, 2
20090 Trezzano s/N - Milano

3 CD A SOLE 29.700 LIRE


73 LUCIO BATTISTI Una donna per amico


78 LUCIO BATTISTI Lucio Battisti


83 V. CAPOSSELA Live in volvo


88 CORONA Walking on music


74 CLEOPATRA Comin'atcha!

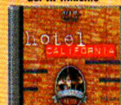

75 LUCIO BATTISTI Una giornata uggiosa


76 ARTISTI VARI Mystica Musica del III millenio

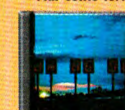

77 DELTA V Spazio


79 MARIO VENUTI Mai come ieri


80 ARTISTI VARI Jamaica time


81 ARTISTI VARI Hotel California


82 KHALED Hafla


84 DEPECHE MODE The single 86>98


85 A. FRANKLIN A rose is still a rose


86 CHRIS REA The blue cafè


87 MARIAH CAREY Butterfly

- 109 AEROSMITH Nine lives
- 110 ENYA Paint in the sky ...
- 111 ZUCCHERO Greatest hits
- 112 PINO DANIELE Dimmi cosa succede...
- 113 C. BAGLIONI Diario Baglioni
- 114 ERIC CLAPTON Pilgrim
- 115 RADIOHEAD Ok computer
- 116 M. BOLTON My secret passion
- 117 F. DE GREGORI (2CD) La valigia dell'attore
- 118 ELISA Pipes & flowers
- 119 LITFIBA Mondi sommersi
- 120 PRODIGY The fat of the land
- 121 CELINE DION Falling into you
- 122 JAMIROQUAI Travelling
- 123 M. JACKSON Blood on the ...
- 124 BEE GEES The very best of ...
- 125 LIONEL RICHIE Truly: the love songs
- 126 SIMPLY RED Greatest hits
- 127 CHUMBAWAMBA Tubthumper
- 128 RENATO ZERO (2CD) Gli anni '70
- 129 ELIO E LE STORIE TESE Del meglio ...
- 130 VASCO ROSSI Nessun pericolo ...
- 131 ELTON JOHN (2CD) The very best of ...
- 132 VASCO ROSSI Rock
- 133 A. MORISETTE Jagged ...
- 134 DOORS Greatest hits





92 VASCO ROSSI Canzoni per me



90 MADONNA Ray of light


91 ARTISTI VARI Rock '70


93 ALEXIA The party


94 NEFFA 107 elementi


95 N. IMBRUGLIA Left of the middle


96 CELINE DION Let's talk about ...

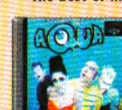

97 M. ZARRILLO L'amore vuole amore


98 POOH The best of ...


99 BACKSTREET BOYS Backstreet' back


100 SPICE GIRLS Spiceworld


101 LIGABUE Su e giù da un palco


102 AQUA Aquarium


103 PROZAC+ Acido acida


104 883 La dura legge del gol


105 BRYAN ADAMS Unplugged


106 OASIS Be here now


107 NOMADI Le strade, gli amici ...


108 LITFIBA Viva Litfiba

I VANTAGGI DI OK MUSICA

- ✔INFORMAZIONE Gratis la Rivista Trimestrale.
- ✔RISPARMIO Sconti fino al 30%.
- ✔QUALITA' Solo prodotti originali.

OK MUSICA — IL PRIMO MUSIC CLUB — Buono di Adesione

Sì, desidero associarmi ad OK Musica.

- Inviatemi i 3 CD che ho scelto e che indico qui a lato. Indico anche un altro titolo di riserva nel caso in cui uno dei 3 fosse esaurito.
- Dopo aver ricevuto i 3 prodotti pagherò solo L.29.700 più L. 8.500 per contributo alle spese d'imballo e spedizione.
- Come Socio del club, il mio unico impegno sarà un acquisto al trimestre. Se non vi perverrà un mio ordine entro la data indicata nella Rivista, significa che desidero ricevere, dopo essere stato preavvisato, la "Selezione Club" del trimestre.
- La mia adesione dura due anni e sarà rinnovata gratuitamente di anno in anno, salvo mia disdetta scritta tre mesi prima della scadenza.
- Potrò esercitare il diritto di recesso restituendo, entro 7 giorni dal ricevimento, i prodotti da me scelti e inviando nota scritta allo stesso indirizzo.

Preferisco la musica: (indicare con X una sola casella) 1 italiana 2 internazionale

Consento che i miei dati possano essere trasmessi ad altre aziende di vostra fiducia che fanno pubblicità per posta per inviarmi proposte commerciali, campioni gratuiti ed omaggi (legge 675/96).

☐ **Barra questa casella solo se intendi rinunciare a questa opportunità.**

Compila e spedisci in busta chiusa a: **OK MUSICA, C. P. N.113 UFFICIO P.T. 28066 GALLIATE (NO)** oppure invia al numero di **FAX 02/48400109.**

UN'OCCASIONE IN PIU'I Se vuoi, riceverai un altro titolo a **L. 16.000**

Indica qui il numero di codice ____

CODICI SCELTI ____ ____ ____ ____ RISERVA

90011958

SIG.ra ☐ SIG. ☐ SIG.na ☐

SCRIVERE IN STAMPATELLO

Nome ____

Cognome ____

Città ____ Prov. ____ C.A.P. ____

Via ____ Numero ____

Data di nascita (g.m.a.) ____ Prefisso ____ Telefono ____

PER I MINORENNI FIRMI UN GENITORE ✗ Firma ____

Ogni adesione è sottoposta all'accettazione di OK Musica. Offerta riservata ai non Soci. Non possiamo evadere ordini privi di firma.

Casa: **Interplay/Shiny Entertainment**
Genere: **Platform**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Wild 9

Planet Voto
78

DI ANTONIO PERNA

A favore
- Bella grafica e buone animazioni
- Uso dei colori e dell'illuminazione dinamica spettacolare
- Musiche ed effetti sonori davvero molto belli
- Personaggi fuori di testa e sviluppo originale dell'azione

Contro
- Azione solo in 2D e in alcuni casi ripetitiva
- In alcuni passaggi è troppo lento
- La giocabilità non è particolarmente originale

Voce	Voto
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	7

Prendete la violenza nei videogames come non l'avete mai vista prima e aggiungete un po' di humour. Shakerate il tutto e servite freddo... Wild 9 è il vostro gioco.



La **Shiny Entertainment** è una software famosa soprattutto per la grande creatività che dimostra nei suoi giochi e per quel pizzico di elementi 'fuori di testa' che non si possono mai trovare in altri programmi; chi ha giocato a **MDK** oppure a uno degli episodi di **Earthworm Jim** sicuramente capisce cosa intendo dire. Anche in **Wild 9** tutte le caratteristiche proprie dei giochi **Shiny** sono state rispettate: azione veloce e immediata, effetti grafici spettacolari ma inusuali, personaggi incredibili e fantasiosi. Andiamo a vedere più da vicino.





La giocabilità di Wild 9 non è tra le più interessanti, ma anche in 2D l'azione è di buon impatto emotivo.

DUE DIMENSIONI E MEZZO

Wild 9 è un gioco a metà tra il platform e lo sparatutto, realizzato in grafica interamente in 3D, con scenari e personaggi realizzati in grafica poligonale.
L'aspetto del gioco è molto positivo, con un uso dei colori molto valido, texture dettagliate e varie che disegnano scenari fantasiosi, personaggi ben caratterizzati, ricchi di personalità e animati con grande cura. Non bisogna comunque farsi ingannare dall'aspetto attraente del gioco e prenderlo per quello che è veramente: **Wild 9**, infatti, non è un gioco ambientato in scenari realmente in 3D, ma sfrutta un sistema di rappresentazione tridimensionale per farvi muovere in quelli che in realtà sono scenari semplici, bidimensionali. Le inquadrature della telecamera che segue l'azione ruotano attorno al vostro personaggio e agli elementi dei livelli che sono rappresentati come se fossero in 3D, ma le vostre possibilità di movimento sono limitate a due soli assi: su-giù e destra-sinistra. Non si deve comunque pensare che un'impostazione di questo tipo riduca le possibilità espresse dal gioco, che invece si dimostra molto effervescente e piacevole.

L'uso dei colori e dell'illuminazione è uno dei punti forti di Wild 9, un gioco che cattura soprattutto dal punto di vista grafico. Davvero un lavoro di notevole spessore.



LA SELVAGGIA STRADA DEL GUERRIERO

Lo scopo del gioco è recuperare i compagni che costituiscono il vostro team di guerrieri (il **Wild 9**, appunto) attraverso i vari livelli, liberandovi di tutti i nemici che incontrerete sulla vostra strada e degli immancabili boss di fine livello, spettacolari e giganteschi come al solito. E proprio nella distruzione dei nemici è concentrata buona parte del divertimento e della varietà offerta dal gioco. Infatti la fine dei vostri avversari è spesso molto violenta, ma senza degenerare nel cattivo gusto o nella gratuità; anche le situazioni più dure, infatti, sono sempre sdrammatizzate dallo stile utilizzato nella grafica che tende al caricaturale, e senza sottrarre nulla al piacere dell'azione frenetica non trasforma **Wild 9** in un titolo da censura. Gran merito di tutto ciò va naturalmente alla grafica e alle animazioni, con personaggi dinoccolati e di ispirazione cartoon; ma anche lo studio dei livelli e del susseguirsi dell'azione contribuisce a far crescere il ritmo senza degenerare. Ciò nonostante gli amanti dell'azione violenta non troveranno di che lamentarsi, visto che sarà possibile torturare in mille modi i propri nemici, seguendo più di un via per liberarsi di loro in modi a volte persino sadici.



UNO SGUARDO SULLO SCENARIO

Gli scenari di fondo sono animati con attenzione e risultano vivaci e ricchi di movimento, aggiungendo dinamismo allo svolgersi dell'azione; inoltre l'interazione con gli elementi degli scenari è abbastanza evoluta e permette di aggiungere varietà allo



TRA RIG, FRULLATI E UN AMICO FANTASMA



Wex è quello che si dice un gran curiosone: qui si sta addentrando in una zona ad alto rischio.



Il nostro eroe è solo contro tutti, ma nella lotta contro il male può contare sulla potenza del suo Rig.

ACCENDETE IL RIG

Le armi a vostra disposizione sono numerose e diversificate, ma quella che utilizzerete con maggiore frequenza è il Rig. Si tratta di una frusta elettronica installata nel braccio del vostro personaggio, che potete utilizzare per catturare e tenere prigionieri i vostri nemici per poi potervene liberare nei modi più trucidi. Il sistema con cui potete distruggere un nemico è tenerlo prigioniero nel raggio e quindi sbatterlo a destra e a sinistra contro gli elementi dello scenario finché non va in pezzi. Il Rig, comunque, può essere utilizzato anche per interagire con lo scenario: si possono spostare oggetti, magari per attivare dei meccanismi come ventole o piattaforme mobili, oppure ci si può appendere a dei ganci e farsi dondolare per guadagnare velocità e saltare fino alle piattaforme più in alto dei vari livelli, altrimenti irraggiungibili.

CHI L'HA (GIÀ) VISTO - 2

L'arma principale in vostro possesso da utilizzare durante il gioco è il Rig, una specie di frusta elettronica che è possibile muovere per tutto lo schermo. Chi naviga da un po' nel mondo dei videogiochi ha già avuto modo di provare un'arma simile in Pitfall, nella sua ultima e più recente incarnazione su PlayStation. Se poi volete dedicarvi all'archeologia del videogame, cercate di ricordarvi Bionic Commando, un divertentissimo platform degli anni '80 in cui il vostro personaggio era dotato di un arpione con cui poteva combattere o aggrapparsi a varie sezioni del livello per raggiungere zone altrimenti inaccessibili.





Nonostante l'impostazione grafica possa trarre in inganno, Wild 9 è il degno successore di titoli come Pandemonium e Klonoa. Il contrasto tra gli sfondi in 3D e le azioni in 2D viene superato dopo pochi minuti di gioco.

IL FRULLATO ALIENANTE

L'interazione con lo scenario contribuisce a dare più varietà all'azione e alle tipologie dei combattimenti. Una delle cose più divertenti è scaraventare i nemici catturati con il Rig all'interno di enormi macine meccaniche che trasformeranno il malcapitato alieno in marmellata di pistacchi. Un altro trucco divertente consiste nel buttare gli alieni davanti a ventilatori che una volta accesi sbatteranno il vostro nemico fuori dai limiti dello schermo.

CHI L'HA (GIÀ) VISTO

L'impostazione di platform game realizzato in 3D ma che si sviluppa con l'azione in 2D non è una novità: è già stata vista in giochi come Pandemonium 1 & 2 e The Lost World. Un modo interessante per riproporre un sistema di gioco affermato e ancora ricco di risorse, sfruttando le potenzialità grafiche 3D offerte dalla PlayStation.

IL FANTASMA CHE TI SALVA

Decisamente simpatica l'animazione che si attiva quando salvate la vostra posizione di gioco all'interno di un livello: un meccanismo automatico scende dall'alto dello schermo, vi cattura al suo interno e custodisce una vostra immagine in trasparenza. Originale e 'mooolto copiabile' per il futuro.



Gli effetti speciali che si trovano all'interno di Wild 9 sono molto coinvolgenti. Guardate che bel duello sospesi nel vuoto... se non state attenti vi troverete disintegrati. Siete avvertiti.





Con il Rig non si scherza: imparate a usare la frusta elettronica e per i vostri nemici sarà buio... anzi blu!

I personaggi di Wild 9 sono usciti dalla penna di esperti disegnatori, che hanno puntato con decisione sull'umorismo.



schema di gioco. E' possibile per esempio attivare ascensori oppure grandi ventilatori, che con il loro flusso d'aria possono spingere il vostro personaggio verso l'alto; oppure ci si può agganciare con la propria arma speciale (il **Rig**) a dei ganci sospesi per poi lanciarsi verso altre zone dello schermo. Anche alcuni enigmi riescono a coinvolgere elementi degli scenari con cui interagire. A parte l'attivazione delle classiche piattaforme da usare per poter raggiungere particolari sezioni dello schermo, in certi casi l'interazione diviene più approfondita: a un certo punto, per esempio, è necessario distruggere una turbina, e per farlo si dovrà lanciare un nemico all'interno delle sue pale mandandole in frantumi.

MUSICA MAESTRO

L'aspetto di **Wild 9** e la sua giocabilità sono molto buone, ma un plauso particolare lo merita sicuramente il sonoro, creato dai **Tallarico Studios**, dal luminoso passato nel mondo dei videogiochi. Sia gli effetti che le musiche accompagnano e sostengono nel migliore dei modi l'azione e si fanno apprezzare per la loro qualità davvero molto elevata. Nel complesso **Wild 9** è un titolo realizzato bene, che senza voglia di strafare riesce a proporre un'azione veloce e divertente, articolata tra combattimenti, schemi platform e qualche piccolo enigma da risolvere, riuscendo a essere piacevole e frizzante. Non è sicuramente un titolo campione di originalità, ma è fatto bene e diverte; può essere sufficiente.

Casa: **Eidos-Core**
Genere: **Avventura/picchiaduro**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joysrtick, Dual Shock (solo vibrazioni)**

Ninja: Shadow of Darkness

Planet Voto

78

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:
- Buon mix tra picchiaduro, magia e avventura
- Le tecniche dei colpi di pugno, di calcio e dei combo sono accessibili anche a non appassionati del genere picchiaduro
- Buona giocabilità
- Ottima grafica
- Menu e dialoghi in italiano

Contro:
- Un po' ripetitivo
- Rispetto ai picchiaduro veri e propri meno mosse speciali a disposizione



L'accoppiata è quella di **Tomb Raider**, lo sviluppo del gioco è simile, eppure questo **Ninja** rischia di rimanere un titolo con scarsa personalità, a metà tra un picchiaduro con meno mosse di quelli tradizionali e uno sparatutto adventure senza il pathos che ci hanno regalato le vicende di Lara.

DAL GIAPPONE CON FURORE

La vicenda si svolge nell'antico Giappone diviso in due regioni, ciascuna governata da un Signore della Guerra, che si fronteggiano per anni senza apparente costrutto. La guerra rimane in equilibrio fino a quando non si giunge a una tregua armata. A questo punto uno dei signori della guerra, **Katasaki**, decide di dare una svolta alla lotta. Evoca il demone **Batanaka** nel corso di una blasfema cerimonia e non esita a vendergli l'anima in cambio dei suoi favori. Batanaka crea un esercito di **Demoni**, **Troll** e altre creature malefiche che spazzano via la fazione rivale. Purtroppo per lui, il neo Imperatore del Giappone Katasaki non riesce a fronteggiare le forze del Male da lui scatenate, che presto finiscono per devastare tutto il Giappone. Per fronteggiare questa esplosione di malvagità non resta che un'unica speranza, il giovane **Kurosawa**: professione Ninja.



PICCHIADURO O AVVENTURA?

Kurosawa si muove in un percorso molto più simile a quello di un platform 3D, con piattaforme semoventi, sporgenze, lame rotanti and more. Inoltre la sua abilità combattiva è basata soprattutto su pugni, calci e mosse speciali tipiche di un picchiaduro. Oltre che su stelle, pugnali e altri letali strumenti di morte che potrà acquisire nel corso del suo cammino. Inizialmente, il Ninja può lanciare una serie illimitata di pugnali con il pulsante triangolo, molto comodi per eliminare gli avversari prima che si avvicinino. Kurosawa può contare anche su una serie di mosse speciali: per esempio, premendo tre volte il pulsante cerchio quando ci si trova vicino al nemico è possibile effettuare una combo vincente.



Durante il gioco, il nostro Ninja può acquistare in armeria mezzi di difesa sempre più letali.

DI CANCELLO IN CANCELLO

Per accedere ai vari segmenti del livello il nostro **Ninja** dovrà trovare le chiavi che aprono i cancelli disseminati sul percorso. Le chiavi si trovano all'interno di scrigni che devono essere distrutti; tuttavia bisogna fare attenzione perché spesso racchiudono spiacevoli sorprese. Le chiavi raccolte sono evidenziate sulla sinistra dello schermo: quando il Ninja ne è in possesso gli basta avvicinarsi al cancelletto perché questo si apra. Lo scrigno diventa accessibile solo quando il Ninja ha sconfitto tutti i nemici.

PUTENZAAAA!

Kurosawa può acquistare armi per essere competitivo nel livello successivo: con le opzioni di salvataggio, il Ninja può recarsi in una specie di armeria dove può spendere le monete raccolte sul sentiero per acquistare qualche nuova e più efficace arma.

PER QUELLI CHE...

In sintesi, **Ninja** è un buon prodotto ma non è un capolavoro di originalità. Lo consigliamo a chi si avvicina per la prima volta a queste avventure che racchiudono le peculiarità di generi diversi di videogiochi. Senza avere troppi termini di paragone imbarazzanti e ingombranti, Ninja può essere apprezzato per quello che è veramente. Una buona avventura aperta a tutti!

Più si va avanti e più la lotta diventa dura: maggior numero di nemici da sconfiggere senza lasciarci le penne.



Kurosawa deve essere pronto a tutto, anche a sconfiggere un drago o superare con salti sempre più difficili le piattaforme mobili.





OGGETTI E DINTORNI

Nel corso del vostro viaggio nell'antico Giappone vi capiterà di imbattervi in oggettini utili. Ve ne segnalo alcuni:



LA PERGAMENA DEL POTERE

Assomiglia in tutto e per tutto a una pergamena e aumenta sensibilmente il livello di potenza del Ninja rendendo calci, pugni, pozioni e bombe più efficaci.

INVINCIBILITÀ

La statuina aurea a forma di maestro nella posizione del loto, conferisce l'invincibilità per un breve periodo di tempo.

BOMBA FUMOGENA

Da raccogliere senza esitazione è un'ottima arma a medio raggio.

Casa: **Interactive/3d Realms**
Genere: **Sparatutto 3D**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Controllo analogico, Dual Shock**

Duke Nukem Time to kill

La moda degli sparatutto 3D non conosce tramonto e anche la PlayStation si adegua ritornando a un personaggio che è una garanzia: Duke Nukem. Questa volta per il Duca è tempo di uccidere.

A favore
- Nuovo sistema di inquadrature che consente maggiore libertà
- Grandissima mobilità del 'Duca'
- Livelli ampi e ben congegnati
- Tanta azione frenetica
- E' possibile giocare in due in deathmatch
- C'è tutta l'atmosfera di Duke

Contro
- Troppo simile a Tomb Raider per essere originale
- Combattimenti a volte confusi
- Non è che il buon gusto la faccia da padrone...
- Vietato ai minori di 16 anni

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	6

Planet Voto
84


Se vi piacciono gli sparatutto 3D sicuramente conoscete **Duke Nukem**: si tratta probabilmente del personaggio più violento e irriverente nella storia degli sparatutto, che ha raccolto grandi consensi alla sua prima uscita su PlayStation. Ora siamo alla seconda incarnazione sulla console Sony, e alcune cose sono cambiate.

SESSO, ALCOOL E POLVERE DA SPARO

La storia si apre con **Duke** intento a 'festeggiare' assieme ad alcune ballerine di lap dance le sue ultime spacconate, quando tornano gli alieni a perseguitarlo trasformando la sua moto ultimo modello in un innocuo triciclo. Scatta il momento della vendetta, e il fucile a pompa comincia a cantare... In realtà gli alieni vogliono tornare indietro nel tempo per eliminare gli antenati di Duke; quindi, con il proseguire del gioco ci si ritroverà a viaggiare nel passato, visitando ambientazioni come il **Far West**, il **Medioevo** e l'**antica Roma**, sempre a caccia dei soliti alieni. La trama, come sempre in questo genere di giochi, si rivela poco più che un pretesto per imbastire un'ambientazione efficace entro cui far svolgere l'azione. Probabilmente ci si poteva anche impegnare un po' di più in fase di game design, ma evidentemente alla GT Interactive hanno preferito sfruttare al meglio l'immagine del loro personaggio più noto con tutto ciò che si porta dietro. Del resto, in uno sparatutto 3D quello che conta maggiormente è l'azione, e questa è una caratteristica che non manca a **Duke Nukem: Time to Kill**.


▲ *Il Duca finisce il livello e viene inghiottito dalla macchna del tempo: in quale era atterrerà?*

Le esplosioni illuminano molto realisticamente il livello circostante. Qui siamo nell'antica Roma e Duke si adatta indossando una bella toga. ▼



UN'AZIONE TUTTA DIVERSA

Il cambiamento più importante dal punto di vista grafico e di impostazione del gioco riguarda le inquadrature che seguono l'azione. Il motore grafico del primo Duke, infatti, è stato ampiamente riveduto e corretto, soprattutto per ciò che riguarda la struttura delle inquadrature. Ora l'azione viene ripresa da dietro le spalle del nostro eroe, che viene quindi visualizzato a figura intera come Lara in **Tomb Raider**. Questa impostazione ha permesso di dare molta più libertà al personaggio, che ora può saltare, aggrapparsi e muoversi in maniera molto più dinamica rispetto a prima. La resa grafica del programma è buona, con un uso efficace e appropriato degli effetti speciali soprattutto per quanto riguarda i giochi di luce e gli effetti di illuminazione. Le esplosioni sono molto belle da vedere, riempiono lo scenario e contribuiscono ad animare l'azione, e i riflessi che generano sono ben realizzati. Buona anche la grafica di scenari e mostri, tutti in 3D, anche se ormai siamo abituati a vedere cose di questo genere su PSX. Anche i controlli sono buoni e rispondono adeguatamente ai comandi del giocatore; il mirino è rappresentato da un puntino rosso (tipo puntatore laser) con cui identificare il bersaglio da colpire. All'inizio non è facilissimo



TI VEDO E NON TI VEDO

L'inquadratura dell'azione è fondamentale per non perdere l'orientamento durante le fasi più concitate e venire di conseguenza crivellati di colpi. Time to Kill propone una soluzione molto brillante al problema della visuale impallata da un ostacolo, rendendo trasparente qualsiasi cosa si venga a trovare tra voi e Duke senza costringervi a repentini cambi di inquadratura.


▲ *Highlander si nasce... e lo si dimostra anche davanti al maialone metallico!*


▲ *In TTK possiamo contare su uno 'zainetto a reazione' per gli spostamenti veloci*

DEATHMATCH: FACCIA A FACCIA CON IL DUCA



Se la caccia agli alieni non vi dovesse ancora bastare, Time to Kill vi offre l'opportunità di giocare in deathmatch con un vostro amico. In questo caso lo schermo viene diviso in due e dovete raccogliere le armi disponibili e dare la caccia all'altro Duke prima che lui vi trovi. Niente di meglio per cementare le amicizie... o distruggerle!





riuscire a inquadrare i nemici come si deve, ma dopo un po' di pratica si impara a schivare i colpi e a rispondere al fuoco come si deve. Lo svolgersi dei livelli è fluido, con l'azione che incalza costantemente e un nuovo nemico nascosto dietro a ogni angolo. Comoda anche la possibilità di guardarsi intorno senza muoversi per vedere chi e cosa si trova nei paraggi.

QUANTO MI DURA!

I livelli di gioco in tutto sono 28, ciascuno dotato di numerose locazioni segrete e caratterizzati dallo stile decadente e trasandato tipico del personaggio Duke. La presenza delle aree nascoste, ricche di bonus e power up, e di qualche enigma da risolvere per completare i vari livelli, non fa che aumentare la profondità di un gioco che non si limita a essere solo un esercizio di carneficina per i maniaci del grilletto. Anche questi ultimi troveranno comunque le loro soddisfazioni, vista la presenza di un arsenale davvero ben nutrito, che tra l'altro si adegua al periodo storico in cui si ritrova lo stesso Duke: così nell'antica Roma sarete armati di daga e pugnali, mentre nel Far West avrete revolver, Winchester e dinamite. Anche se la varietà del gioco non riesce a essere stravolta, comunque il titolo mantiene un discreto interesse e invoglia a proseguire, anche perché il ritmo dell'azione non scade mai. La sfida offerta da Time to Kill è molto valida, vista la lunghezza dei livelli, strutturati in modo complesso e articolato, e la cattiveria dei nemici, che vi causeranno spesso e volentieri più di un grattacapo. La giocabilità non lascia spazio a molti altri commenti perché appartiene a un filone piuttosto consolidato, anche se l'idea di proporre una versione più sparatutto di Tomb Raider è sicuramente apprezzabile. Se vi piace il genere lo troverete attraente, altrimenti si rivelerà troppo limitato.

ESPLORAZIONE A MANO ARMATA

L'esplorazione delle locazioni di gioco è uno degli elementi fondamentali di Duke Nukem: Time to Kill. Come in Tomb Raider occorre disattivare trappole, risolvere enigmi (come nel caso del tunnel della metropolitana, screen in







alto) aprire passaggi chiusi e scoprire stanze segrete per poter procedere, ma il grosso dell'azione restano le sparatorie e i combattimenti (fantastici i duelli nel West, proprio come Joh Wayne e Henry Fonda al cinema). In questa nuova versione di Duke c'è la possibilità di 'centrare' il nemico aiutandosi con una sorta di mirino elettronico: l'effetto è lo stesso che si apprezza nei film d'azione, con il malcapitato di turno 'puntato' da un pallino rosso.

VIOLENTI DI TUTTO IL MONDO, ESULTATE



Il personaggio Duke Nukem è garanzia di violenza sullo schermo, non solo per ciò che riguarda le azioni di gioco ma anche per le ambientazioni degradate e con numerosi doppi sensi a sfondo sessuale (vogliamo parlare delle succinte ballerine di lap-dance?). Il sangue naturalmente scorre a fiumi e le scene forti costituiscono uno dei punti cardine di tutta la grafica (che bello far esplodere in milioni di pezzi i maialoni blu!). Divertenti i riferimenti continui a Lara Croft: nella prima stanza segreta che incontrerete potrete trovare il suo body appeso nell'armadio (con conseguente commento osceno da parte di Duke), e se chiamate da un telefono pubblico vi risponderà in maniera molto lasciva... Provare per credere!



ACHTUNG LARA!


CORRERE


SPINGERE


NUOTARE

Per dare nuova linfa vitale a un personaggio di grande successo ma in evidente competizione con il *blockbuster* Tomb Raider, i programmatori della 3D Realms hanno 'regalato' al Duca una lunga serie di opzioni che lo mettono sulla stesso piano di Lara. In Time to Kill, per esempio, è necessario correre, accucciarsi, nuotare, schivare i colpi dei nemici, saltare e appendersi sospesi nel vuoto per raggiungere le locazioni più nascoste. Sono tutti elementi che fanno parte di questo nuovo gioco in cui Duke appare più in forma che mai e si rivela un personaggio molto più versatile che nella precedente edizione.


SALIRE


AGGRAPPARSI

PIACIUTO IL NUOVO DUKE? COMPRATO IL CD? E ALLORA LARGO ALLA SOLUZIONE GUIDATA... A PAGINA 90!

Casa: **Activision**
Genere: **Azione**

Memory Card: **1 blocco**
Numero Giocatori: **1**

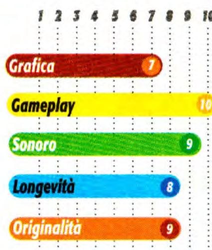
Compatibilità: **Dual-Shock (solo vibrazioni)**

Tenchu Stealth assassin

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

- Gameplay originale e coinvolgente
- Bellissima colonna sonora
- Gli omicidi silenziosi e alle spalle danno grande gratificazione

- La grafica è un po' sgranata e risulta datata
- C'è qualche bug di troppo: clipping ed 'effetto trasparenza' sono fin troppo presenti
- Inizialmente gli scontri sono difficili da gestire



Planet Voto
90

PROVA PLANET

Tenchu non è quello che si dice un gioco 'splatter', ma nonostante tutto gli amanti del 'sangue su sangue' avranno modo di soddisfare i loro istinti primitivi. In questo caso la 'dolce' Ayame non concede sconti.



Un ninja vive di furti e astuzie, si muove nell'ombra e uccide silenziosamente. Activision ci porta nel fantastico Giappone del secolo scorso per farci impersonare uno di questi assassini nell'ombra.

Senza girarci troppo intorno diciamo subito che **Tenchu** è **Metal Gear Solid** ambientato in Giappone nel secolo scorso. Via il dente, via il dolore. Pur essendo un'opinione personale, credo possa essere condivisa da tutti quelli che hanno provato entrambi i giochi. E non è una critica: i giochi, con la loro ambientazione affascinante, hanno un gameplay originale e coinvolgente senza che nessuno invada il terreno dell'altro. Vero è che **Konami**, con l'atmosfera di attesa creata attorno a MGS, parte in netto vantaggio.

NINJA SI NASCE, TENCHU SI DIVENTA

In **Tenchu** impersoniamo un ninja: se c'è qualcuno che non sa cos'è un ninja, provi a travestire da Zorro la propria tartaruga domestica (chi non ne ha una?) e riuscirà a farsi un'idea. Un ninja è un combattente super addestrato, un assassino di abilità superiore alla norma, un uomo (o donna) di sicuro valore ed affidabilità. Nel corso della storia giapponese ha avuto molteplici ruoli, da mercenario a guardia del corpo, da soldato di esercito privato ad assassino solitario. In Tenchu sarete al fedele servizio di un Lord giapponese, **Lord Gouda**, che porta il nome del tipico formaggio olandese. Prima di iniziare il gioco vero e proprio, vi verrà chiesto di effettuare una scelta tra **Rikimaru** e **Ayame**, rispettivamente ninja uomo e ninja donna. Questo non influirà assolutamente sul resto del gioco, è tutta una questione di gusti.

INVISIBILI, SILENZIOSI, PRATICAMENTE ASSASSINI

Il vostro compito è quello di svolgere varie missioni per il vostro padrone: si va dal semplice assassinio a scopo benefico alla consegna di importanti piani segreti alla liberazione di compagni tenuti in ostaggio. Come in Metal Gear Solid, gli elementi fondamentali di gioco sono l'invisibilità, la silenziosità e la rapidità. Per fare questo occorre sfruttare l'ambiente circostante al massimo; in vostro aiuto, oltre alle ombre, agli alberi, ai tetti e agli anfratti oscuri, vi tornerà utile il tasto '**stealth**'. In questa modalità la posizione del ninja sullo schermo cambierà, come pure i suoi movimenti: con lo stealth premuto vi accuccerete a terra o vi appiattirete contro i muri. I vostri movimenti saranno più cauti e lenti: riuscirete a spostarvi mostrando il minimo indispensabile. Il divertimento sta proprio qui. Quando affrontate un nemico a viso aperto, il combattimento è nella norma: la nostra fida **katana** risponderà alle sollecitazioni del joypad con fendenti, colpi di taglio e

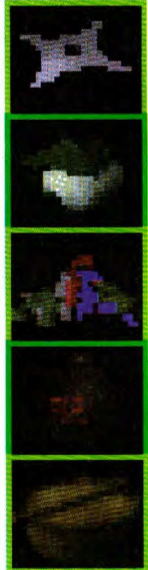
MOSSA MORTALE? Si grazie!

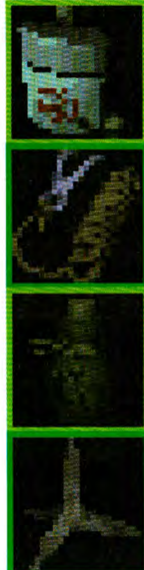


La mossa mortale è una delle opzioni più 'goduriose' del gioco. Giunti alla distanza utile, che corrisponde a quella di una presa di un qualsiasi picchiaduro, alla pressione del tasto di attacco vedremo come si può uccidere un uomo alla spalle continuando a vivere felici. La scelta della mossa mortale è effettuata dal computer e dipende dall'angolazione della direzione d'arrivo del ninja. Quattro le opzioni:
A) con la katana gli taglieremo la gola;
B) sempre con la tradizionale spada giapponese gli apriremo la pancia;
C) gli spezzeremo l'osso del collo in più punti con una multipla mossa di una qualsiasi arte marziale;
D) gli passeremo sotto il naso una forma di gorgonzola (il Quinto Elemento).
In qualsiasi maniera aggrediamo il nemico, gli toglieremo la vita tutta in una volta e, mentre sanguina come un porcello sgozzato, il ninja performerà un piccolo kata in pieno stile 'vittoria del round' a Tekken.



OGGETTI E OGGETTINI: FACCIAMO L'INVENTARIO





All'inizio di ogni missione ci verrà chiesto di gestire un inventario e scegliere gli oggetti che porteremo in missione con noi. Si va dalle semplici lame sanguinarie (coltelli da lancio, syuriken e makibisi) alle granate esplosive, dalle bombe fumogene alle fialette puzzolenti, dal riso avvelenato alle castagne d'India (mine da rilasciare quando si è inseguiti). Un oggetto che abbiamo di default e che non possiamo mai perdere è la corda uncinata. Questo fantastico gadget si usa così: si prende la mira grazie a un puntatore che compare una volta selezionato l'oggetto, si lancia e il nostro ninja verrà letteralmente tirato in direzione del punto di aggancio, sia esso sulla nostra verticale o in linea retta. Se ne evince come ci si possa arrampicare sui tetti, scavalcare muri troppo alti o saltare da un punto all'altro scavalcando gli ostacoli sotto di noi. In effetti questi è un altro degli elementi più divertenti del gioco.

Eccole le armi di cui dispongono i nostri ninja. Le più letali sono l'arcinota syuriken (la prima in alto a sinistra), la corda uncinata (la seconda dall'alto a destra) e la makibisi (ultima in basso a destra).



La schermata di Tenchu è di facile lettura anche durante i combattimenti, con la barra della vita in basso a sinistra e gli oggetti (comprensivi di armi) a destra.



Ecco il momento tanto atteso: Ayame affetta come un salame il suo avversario e procura lavoro ai netturbini dell'antico Giappone. C'est la vie!

TENCHU - I CODICI

ARMI EXTRA - Dal quadro delle armi tenete premuto R1 e premete Su, Su, Giù, Giù, Sx, Dx, Sx, Dx, Quadrato, Triangolo.

SALUTE - Per guarire il vostro ninja durante il gioco premete PAUSA poi Su, Su, Giù, Giù, Sx, Dx, Sx, Dx, Quadrato, Triangolo: il ninja urlerà per dimostrarvi che la cheat ha avuto effetto.

LE TASCHE INFINITE DI GEORGE STOBBARD POCKETS - Per non aver problemi di trasporto oggetti tenete premuto L1 e digitate Su, Su, Giù, Giù, Sx, Dx, Sx, Dx, Quadrato, Triangolo nello schermo della selezione delle armi.

LIVELLO - Premete L2 quindi Su, Su, Giù, Giù, Sx, Dx, Sx, Dx, Quadrato, Triangolo nella schermata di selezione dello stage.

SELEZIONE DELLO STAGE - R2 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Quadrato.

LAYOUT - R1 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X.

VOCI IN GIAPPONESE - L1 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

Questi codici vanno selezionati nella schermata di selezione degli oggetti (quando scegliete le armi da portare in missione)

TUTTI GLI OGGETTI - R1 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

CAPACITA' 99 OGGETTI - L1 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Quadrato.

OGNI OGGETTO PIU' UNO - L2, Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, X.

AYAME SEXY - Dovete avere un'armatura nell'inventario: quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

SALUTE TOTALE - L1 quindi Sx, Sx, Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Quadrato.

giravolte in varie combinazioni. Arretrando la useremo in modalità difensiva per parare i colpi. Le barre di energia che compaiono in alto sono mutuate dai più celebri arcade e si intuisce come rappresentino la 'vita' rimasta al nostro avversario. Grazie alle diverse armi e abilità dei nemici, i combattimenti saranno raramente noiosi, anche se alla lunga si può percepire un vago sentore di monotonia. Questo perché gli scontri a viso aperto si devono evitare il più possibile. Infatti, grazie alla vostra abilità di celarvi nell'ombra, è possibile arrivare alle spalle di un nemico in assoluto silenzio e... zac!

IL PULSANTE 'CAMERA'

Esiste un pulsante chiamato **'camera'** che, come si intuisce, vi porta diritti filati nella camera del più vicino postribolo, o almeno così pensavo io. Invece serve per guardarsi intorno, esattamente come in **Tomb Raider**, **Medievil** e **Metal Gear Solid**. E' un tasto che userete con continuità, quindi imparerete presto a usarlo al meglio, soprattutto in sinergia con il tasto stealth. La visuale predefinita è, neanche a dirlo, alla Tomb Raider; in stealth mode cambierà automaticamente a seconda della posizione in cui ci troviamo e muterà ulteriormente se utilizziamo il tasto camera. Con questi due tasti premuti ruoteremo la visuale grazie ai tasti direzionali e potremo controllare la zona circostante in attesa di colpire. Una volta entrati nel campo visivo di un nemico, un punto di domanda comparirà a fianco della nostra barra energetica. Questo sta a significare che il nemico ha visto 'qualcosa di strano'. Un numero scorre velocemente al fianco del simbolo a indicare il tempo che il nemico ci metterà a riconoscere quel 'qualcosa di strano' come un pericolo. In questo frangente dobbiamo cercare di nasconderci velocemente, altrimenti il simbolo diventerà un punto interrogativo con un punto esclamativo, segno che il nemico è in allarme. Possiamo scappare e nasconderci nuovamente o affrontarlo a viso aperto. Le sue urla e il rumore dello scontro richiameranno però gli eventuali compagni nelle vicinanze; è quindi sempre più consigliabile defilarsi. A volte capiterà che 'civili' innocenti si trovino nei paraggi: oltre a non doverli ferire dovremo nasconderci anche a loro, perché con le loro urla richiamerebbero il nemico nelle vicinanze. Capiterà di dover affrontare anche cani (eliminabili con un colpo di spada) e bestie feroci nella foresta.

DUAL SHOCK AL 50%

Se possedete un **Dual Shock**, questo vibrerà a ogni salto e durante gli scontri; non si capisce perché, in un gioco dove la mobilità è un fattore fondamentale, non esista compatibilità con le leve analogiche del Dual Shock. E' una cosa che mi manda in bestia...
Indipendentemente da questo, **Tenchu** è un prodotto ben riuscito. La novità nel gameplay e le atmosfere create anche grazie a una stupenda colonna sonora, fanno chiudere un occhio sulla macchinosità del metodo di controllo delle visuali abbinate allo stealth mode. Siccome risulta abbastanza difficile controllare il ninja in uno scontro con i tasti direzionali, i primi combattimenti potranno risultare frustranti: ecco perché diventerà imperativo imparare ad assassinare alle spalle e in silenzio. Tanto più che nel computo finale del punteggio verranno conteggiate le "mosse mortali" effettuate e le volte che siete stati scoperti, il tempo impiegato e i civili uccisi. Comunque sia, Tenchu riesce a uscire senza troppo danno dal paragone con il 'gigante' **Metal Gear Solid** e, dopo un po' di pratica, riuscirà a conquistare un posto sui vostri scaffali.

I PERSONAGGI

Rikimaru Sin da bambino, Rikimaru è stato addestrato ad usare il suo corpo come un'arma. All'età di 16 anni gli venne donata dal maestro Shiunsai Azuma la spada Jorukuya ed entrò a far parte della famiglia Gohda. Ora è il maestro della scuola Azumashinobu. Di carattere schivo ed introverso, Rikimaru, parente alla lontana di RikiMartin, è uno scrupoloso suddito del samurai Matsunoshin Gohda. Il suo attacco con la spada non è così veloce come quello della sua controparte femminile Ayame, ma è più potente.

Ayame Il suo nome in giapponese significa "ragazza colorata" e rispecchia perfettamente il suo carattere. Dal suo aspetto non giovane e spensierato non si direbbe sia una terribile ninja. Come Rikimaru ha perso da giovane i suoi genitori ed è stata addestrata all'arte ninja sin da bambina. E' stata praticamente adottata da Gohda e ha trovato una sorellastra nella Principessa Kiku, figlia di Godha e di Buona Donna, della quale si prende cura. Nonostante tutto questo, riesce comunque a essere spietata e fredda nell'eseguire i suoi doveri. Il suo attacco a due spade risulta più veloce di quello di Rikimaru, ma infligge meno danno.

Echigoya E' un mercante avido e crudele. Ha cominciato ad accumulare danaro col commercio dei tessuti ed è finito a fare l'usuraio. Usando come esercito dei samurai senza padrone, esercita forti pressioni sui suoi sudditi, obbligandoli a pagare ingiuste e sanguinose tasse.

Hanbe Sasaki E' la guardia del corpo di Echigoya. E' astuto e abile con la spada e ha trionfato per lungo tempo sui suoi rivali. Ha ucciso il suo maestro ed ha cominciato a vagabondare; disinteressatosi della vita di vagabondo, è giunto da Echigoya che l'ha assunto come guardia personale. Si è dato all'alcool e alle donne di malaffare ed ha così cominciato a perdere di vista i suoi allenamenti giornalieri.

Matsugoshin Godha Un vero samurai che ha ricevuto l'eredità della famiglia Godha quando era giovane. Nonostante questo, non ha intenzione di espandersi al di fuori del suo territorio e non è avido come si potrebbe pensare. La scuola Azumashinobu ha servito la Famiglia Godha per generazioni. Godha è un ottimo padre e un ottimo Lord ed ha cresciuto personalmente la figlia Kiku sin dalla morte della moglie, avvenuta quando la Principessa era ancora in tenera età. E' da lui che i due ninja prendono ordini.

Kiku Unica figlia di Gohda, la piccola principessa vive in maniera drammatica la mancanza della figura materna, tanto da proiettare le proprie paure e speranze su Ayame, una vera 'sorella maggiore' per la timida Kiku.

Casa: **Electronic Arts** Blocchi memoria: **1-6** Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**
Genere: **Simulazione di basket** Numero Giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**

NBA Live 99

DI ALESSANDRO PERETTI

A favore
- Grafica assolutamente strepitosa
- Numerose azioni effettuabili dai cestisti
- Buon commento in italiano curato da Guido Bagatta
- Numerose opzioni che consentono di personalizzare il gioco

Contro
- Nelle fasi concitate del gioco, talvolta i colori utilizzati fanno perdere di vista la palla per qualche istante



Planet Voto
84



Rispetto al precedente NBA 98, la versione 99 regala grande soddisfazione soprattutto nei movimenti 'acrobatici', prima fra tutte la schiacciata in terzo tempo alla 'Jordan'.



Professionisti della Lega cestistica più importante del mondo sono in sciopero? Avete nostalgia delle acrobazie 'anti-gravità' di **Michael Jordan** e soci? Allora la medicina giusta è il nuovissimo **NBA Live 99**, l'ultimo capolavoro di simulazione made in Electronic Arts. Il primo impatto con questo titolo è di quelli che lasciano il segno. Tutto è così incredibilmente vero e realistico, da lasciare a bocca aperta. Il palazzetto, il parquet di gioco, ma soprattutto i giocatori in campo sono assolutamente strepitosi. Sui loro volti sono dipinti alla perfezione i tratti somatici dei veri giocatori dell'NBA, che vengono riprodotti in maniera così fedele da dare quasi l'impressione di assistere a una vera partita di basket alla TV. Ma le vostre mandibole si disarticoleranno in maniera definitiva quando li vedrete muoversi sul campo. Questo è proprio uno degli aspetti più significativi di **NBA Live 99**; infatti, la grafica poligonale realizzata nella costruzione dei giocatori è assolutamente fantastica. Osservando i volti dei cestisti potrete notare come la loro espressione non sia fissa, ma si muova continuamente creando delle semplici ma convincenti espressioni.

La vostra statura non vi ha mai concesso particolari virtuosismi a canestro? Poco male, NBA Live 99 vive e si muove nella Play... E' giunto il momento della riscossa!

SOTTO CANESTRO

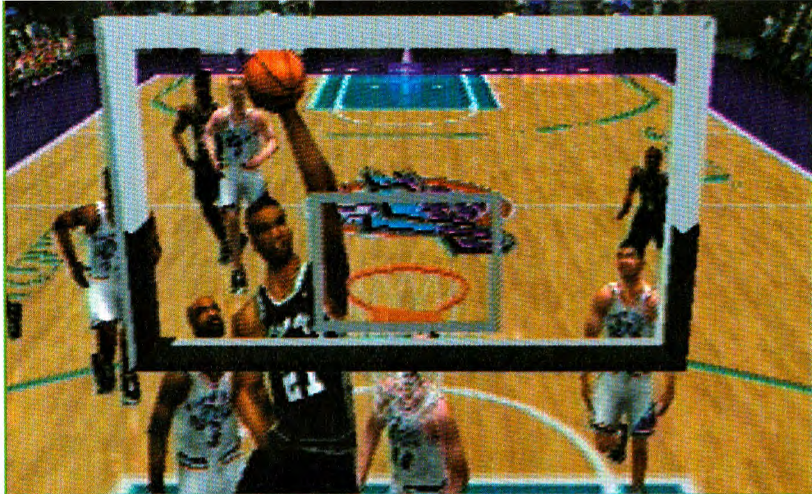
Come nella realtà, è prevista prima di scendere in campo un'ampia sezione in cui studiare la formazione e le relative strategie di gioco ma è giunto il momento di far scivolare le scarpette di gomma sul parquet. In prima battuta **NBA Live 99** risulta un tantino difficile... I movimenti, le mosse e i colpi che i cestisti sono in grado di compiere sono veramente moltissimi; per questo motivo non attendetevi dei grandi risultati durante i primi incontri, ma

INNOCENTI FURTARELLI

Prima di cominciare, è contemplata la possibilità di passare attraverso un comodo menu, dove è possibile settare molte delle opzioni di gioco. Tra queste, è anche presente una serie di parametri con cui eliminare alcune delle regole del gioco, tra cui l'out, i falli ecc. Questo (anche se a me non piace molto) permette, a chi vuole divertirsi giocando una versione più arcade, di eliminare alcune di quelle componenti che spezzano la continuità del gioco.

Indiana Pacers contro Chicago Bulls: l'aggiornamento delle statistiche alla scorsa stagione agonistica ha permesso di trasformare squadre 'cuscinetto' come Indiana in autentiche corazzate.





Grande anche la visione di gioco, che a seconda delle scelte di ogni singolo giocatore può comprendere un 'campo lungo' o piccoli particolari di ogni settore del campo.



I programmatori della Electronic Arts hanno visionato centinaia di partite vere della Lega Americana alla ricerca di spunti per esultanze e gesti tecnici (sotto, una splendida stoppatona).



dopo un breve periodo, necessario per apprendere le tecniche di base, vi potrete sbizzarrire con le molteplici mosse disponibili. Una volta impossessati della palla potrete far largo uso di rapidissimi cambi di direzione, veloci triangolazioni con i compagni, peraltro sempre ottimamente disposti in campo secondo le tattiche prestabilite, e ubriacanti 'giochini di prestigio' con cui confondere l'avversario. Fortunatamente l'intelligenza artificiale è stata notevolmente migliorata, e per questo motivo i giocatori controllati dalla console si comporteranno secondo precise strategie. In questa nuova versione di Nba, gli avversari pressano in maniera efficace e all'occorrenza commettono fallo. Vi consiglio pertanto di giocare costruendo complesse azioni corali, in modo da confondere la difesa. Inutile dire che una delle cose che dà più soddisfazione quando si difende è la stoppata sul giocatore in elevazione... Come si suol dire: 'cremato!'. Altri preziosi strumenti vengono forniti quando si deve difendere: dal pressing sul portatore di palla fino al fallaccio da espulsione, tutto è contemplato!

COME I GLOBETROTTER

Se avete voglia di sentirvi un cestista venuto dallo spazio, potete confrontarvi in un'avvincente gara delle schiacciate o nei tiri da tre punti. Nella gara delle schiacciate potrete imparare tutte le tecniche necessarie per effettuare i vari tipi di schiacciata, ora più numerosi. Infatti, in Nba Live 99 è possibile schiacciare facendo passare la palla sotto le gambe, dietro la schiena, oppure ruotando su se stessi e schiacciando all'indietro.



GUIDO NELL'NBA

Che non significa guidare l'automobile su un campo di basket, ma che **Guido Bagatta**, noto commentatore sportivo, ha curato la parte riguardante la telecronaca. Bisogna riconoscere che giocare ascoltando il commento di Bagatta è una sensazione decisamente esaltante, ti fa realmente sentire un protagonista. Il suo commento è sempre preciso, puntuale e vivace al punto giusto.

'CIUFF'... TRE PUNTI!

Questo quarto episodio cestistico creato da **EA** altro non è che un capolavoro, almeno quanto lo è centrare un 'ciuff' da metà campo all'ultimo secondo! Il magnifico aspetto dei giocatori e le spettacolari animazioni, le numerosissime opzioni disponibili unite alla quantità impressionante di mosse che si riescono a eseguire, rendono questo gioco il miglior simulatore di basket presente sul mercato. Aggiungete poi il divertente quanto preciso commento di Bagatta, e credo che il risultato sia un gioco pressoché imperdibile per tutte le categorie di **'PlayStation-Man'**.

REALISMO A TUTTI I COSTI

Grazie a un utilizzo sfrenato della tecnica del motion capture, sono state filmate e riprodotte perfettamente tutte le movenze di un vero cestista: il giovane campione Antoine Walker. Questa particolare tecnica di acquisizione consente di ottenere dei risultati assolutamente strepitosi in termini di fluidità e realismo nei movimenti. Inoltre, per garantire la miglior resa possibile il campione americano ha partecipato attivamente, oltre che alla fase di motion capture, anche alla fase di beta testing, fornendo la sua preziosa consulenza riguardo gli aspetti tecnici e la parte simulativa di questo bellissimo gioco.







BUST A GROOVE

SPYRO THE DRAGON

TED

CRASH BANDICOOT 3

TI PORTANO FORTUNA

WILD ARMS

BLASTO



TUTTI I GIOCHI CHE PARTECIPANO A WANTED

MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, NFL EXTREME, LIBEROGRANDE, BUST A GROOVE, COOL BOARDERS 3, BLASTO, WILD ARMS, CRASH BANDICOOT 3 E PET IN TV.



Il concorso è valido dal 5 ottobre 1998 al 31 gennaio 1999. Il regolamento si trova all'interno di tutte le confezioni dei videogames che partecipano all'iniziativa.

www.playstation.it
www.playstation.europe.com

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione di calcio**

Numero Giocatori: **1-8**
Blocchi memoria: **2-8**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopola)**

FIFA 99

Planet Voto
95



A favore
- Grafica assolutamente strepitosa
- Grande quantità di opzioni disponibili
- Bellissime le animazioni e i movimenti dei giocatori in campo
- Avvincente colonna sonora

Contro
- Anche se decisamente migliorata rispetto all'edizione precedente, il commento è ancora un po' impreciso

La EA Sports scende nuovamente in campo... Ed è subito gol! Leggete con attenzione queste pagine: la perfezione sta per popolare gli schermi delle nostre TV!

"Sono il re del mondo!". Lo gridava Leonardo DiCaprio sulla prua del Titanic. E dopo aver giocato a Fifa 99 la sensazione sarà la stessa anche per voi. Parola di lupetto.





La celebre saga di simulazioni calcistiche made in Electronic Arts è conosciuta pressoché da tutti, fin da quando proposero il loro primo titolo nel lontano 1996. Ricordo lo scalpore e l'untusiasmo che accompagnarono l'uscita di Fifa 96... Ripensandoci, sembra siano passati decenni, soprattutto se facciamo un confronto con l'ultimo nato, il nuovissimo Fifa 99. Gli sviluppatori di EA, grazie all'esperienza maturata nel corso di questi anni nella realizzazione di giochi su PC e PSX, sono ormai in grado di creare dei veri e propri capolavori di simulazione, e quest'ultimo nato ne è la prova vivente. E' sufficiente dare una rapida occhiata alle immagini presenti in queste pagine per rendersi conto della meraviglia cui ci troviamo davanti. E' giunto quindi il momento di fare sul serio...

meraviglia cui ci troviamo davanti. Ormai non temo smentite quando affermo che con questa ultima generazione di videogames non trattiamo più di giochi, ma di veri e propri simulatori... Ormai siamo molto più vicini alla realtà che al gioco.

IN CAMPO

Scendiamo finalmente sul terreno di gioco, e con grande meraviglia ammiriamo le fattezze e l'incredibile grazia con cui si muovono i giocatori in campo.
Saltellando e riscaldando i propri muscoli, si avviano a centrocampo... Lascia letteralmente di marmo la quantità di movimenti che sono in grado di eseguire i calciatori. Anche in questa semplice fase traspare l'enorme lavoro compiuto per la realizzazione di questo gioco infatti, osservandoli con attenzione potrete ammirare ogni singolo giocatore muoversi in maniera differente da tutti gli altri. La partita ha inizio e ci rendiamo conto, dopo un piccolo confronto, di come il Dual Shock utilizzato in modalità digitale si presti perfettamente allo scopo. Se possedete questa periferica, utilizzate assolutamente il piccolo dispositivo a leva posto sul lato sinistro per controllare la direzione del giocatore. Vi renderete presto conto di come sia molto più facile e veloce effettuare cambi di direzione, dribbling ed eseguire tutti quei controlli un po' più complessi che richiedono la pressione combinata di più tasti.



In Fifa 99 prodezze come queste sono all'ordine del giorno





Grazie a un gameplay davvero inarrivabile sarà possibile effettuare dribbling e cambi di direzione con grande facilità

GRAFICA A GO-GO

Questo è sicuramente l'aspetto predominante di questo gioco: la grafica di Fifa 99 è assolutamente senza precedenti, la migliore mai vista su PlayStation! La tecnica con cui sono stati realizzati i calciatori è l'arcinota 'Motion Capture', che permette altissimi livelli di realismo e fluidità. Ma quello che più colpisce osservando i giocatori è l'incredibile quantità di poligoni con cui sono stati costruiti. Nuovi e bellissimi dettagli sono stati aggiunti rispetto alle precedenti versioni: le forme sono decisamente più arrotondate, meno 'scolpite', e ora è perfino possibile ammirare dettagli molto più precisi e delineati dei volti, delle muscolature e dei singoli tratti somatici di ogni giocatore. Ma questo non è che l'inizio pensate che in questa nuova release di Fifa ogni giocatore in campo rispetta le caratteristiche fisiche di quelli veri! In altre parole, significa che oltre ad avere il giusto colore dei capelli e della carnagione, hanno anche differenti stature!! Già, provate a giocare Milan - Bologna: noterete (quando sono vicini) la notevole differenza di statura che c'è tra Bierhoff e Beppe Signori! Tutto questo è fantastico! Aggiungete poi gli stupefacenti effetti che è in grado di regalare l'illuminazione dinamica delle scene, e potrete cominciare a immaginare la



Nell'uno contro uno c'è l'essenza della nuova versione di Fifa: con un po' di esercizio riuscirete anche a 'inventarvi' fantastici tunnel.



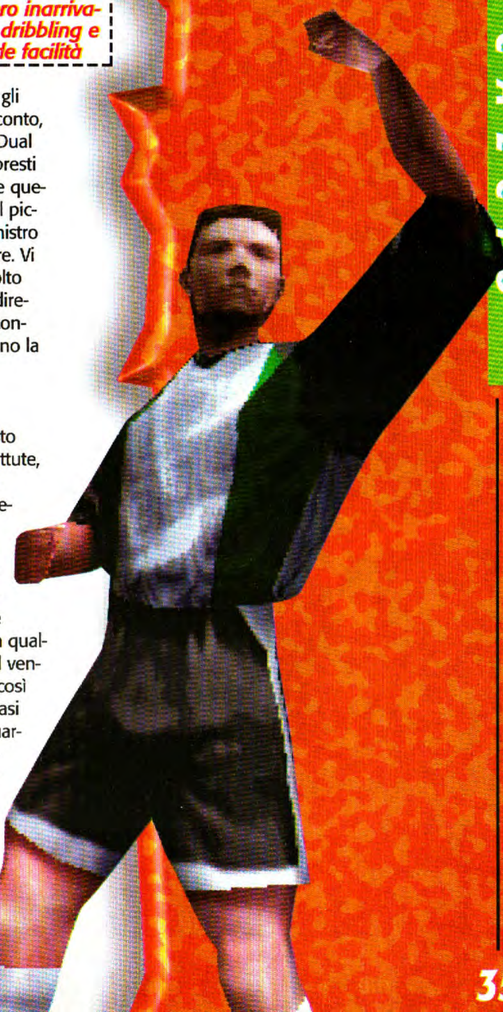
Grazie a un nuovo controllo semi-automatico, con Fifa 99 è finalmente possibile controllare i movimenti del portiere. Una piccola pecca di Fifa 98.

IMPRESSIONI DI GIOCO

Come nelle versioni precedenti di questo titolo, l'azione risulta, fin dalle prime battute, frenetica e coinvolgente, con ben poco tempo per pensare. Ma nonostante questo è facile, dopo aver fatto un po' di pratica, riuscire a costruire azioni complesse e ricche di triangolazioni spettacolari. I movimenti e i colpi che possono eseguire i calciatori sono veramente numerosi e consentono di districarsi da qualsiasi situazione nel migliore dei modi. Il ventaglio di colpi e trucchetti disponibili è così ampio da annodare le dita durante le fasi più concitate del gioco. Per quanto riguarda l'esecuzione di tutti i colpi e le acrobazie disponibili, vi rimando all'apposito box.
Inoltre, è decisamente piacevole vedere come i compagni si posizionino perfettamente sul campo, seguendo l'azione e smarcandosi secondo le impostazioni e le tattiche fornite prima di scendere in campo.

IN DIRETTA DAL MEAZZA

Come nella versione precedente di Fifa, la telecronaca delle partite è stata affidata a due prestigiosi commentatori sportivi: stiamo parlando di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi. Bisogna riconoscere che è sempre una grande emozione ascoltare le voci che normalmente accompagnano le partite dei nostri beniamini alla TV. Sentirli, mentre con la voce strozzata dall'emozione commentano un gol segnato da noi... è realmente una sensazione che fa sognare! L'aspetto tecnico del loro commento gode ora di un'intelligenza artificiale decisamente migliorata. Infatti il commento di Fifa 98, nonostante fosse piacevole, risultava piuttosto impreciso, al punto che in alcune occasioni venivano commessi degli errori clamorosi. Questo aspetto è stato notevolmente migliorato, anche se in alcune particolari situazioni viene commesso ancora qualche lieve errore.



FIFA 99... DI TUTTO, DI PIU'!

La schermata principale di Fifa 99. Questa curiosa forma geometrica, divide sul lato sinistro le varie modalità di gioco

Avvio Rapido

Se non avete assolutamente voglia di menu, sottomenu, settaggi e opzioni, questo è esattamente quello che fa per voi! L'unico sforzo richiesto è quello di scegliere le due squadre che scenderanno in campo. Se avete fretta... CD, due pressioni sul tasto **X**... e state già giocando!

Dream League Europea

Scegliete una delle venti squadre europee presenti e sfidate tutte le altre in un avvincente torneo all'italiana. Terminata la fase eliminatoria, le prime due squadre di ogni girone si affronteranno in epici confronti a eliminazione diretta.



Partita Amichevole

In questa modalità di gioco, potrete far scontrare qualsiasi squadra, anche se appartenente a campionati diversi. Con le amichevoli è anche possibile far incontrare squadre di club e squadre nazionali... Cosa ne pensate di un bel Inter-Brasile?



Stagione



Giocando l'intera stagione, avrete la possibilità di guidare la vostra squadra in uno dei quindici campionati presenti, o in una delle coppe delle Fifa. O se proprio lo desiderate, potete addirittura personalizzare il vostro campionato utilizzando quante e quali squadre volete.

Golden Gol

Questa è una delle novità più gustose introdotte in Fifa 99. Grazie a questa nuova modalità di gioco, potrete scegliere quanti gol bisogna segnare per vincere (da 1 a 10) il primo che raggiungerà il numero di gol prestabiliti, sarà il vincitore! Assolutamente divertentissimo!!!



e su quello destro le opzioni, i settaggi e tutto quanto c'è di personalizzabile all'interno del gioco. Ma analizziamo ogni singolo tassello di questo curioso puzzle.



Allenamento

Lo dice la parola stessa, da qui potrete sperimentare le vostre doti di videocalciatore allenandovi in 'minipartitelle', tirando calci di punizione, calci di rigore ecc. Sfruttate questa sezione per allenarvi con i calci d'angolo e le punizioni: vi serviranno durante le sfide.



Opzioni

Permette di modificare le impostazioni della partita (durata dei tempi, punto di vista, condizioni climatiche, terreno di gioco ecc.), le opzioni riguardanti l'audio e gli altri parametri indispensabili a 'modellare' a piacimento ogni singolo aspetto di questo splendido gioco.

Gestione Squadra



Utilizzate questa opzione per modificare la formazione, le tattiche e le strategie di gioco. Attraverso questo menu è inoltre possibile effettuare dei trasferimenti con le altre squadre di club. Ovviamente esiste un limite imposto dal numero di giocatori che compongono la rosa (25 giocatori al massimo) e dalla quantità di quattrini disponibili. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto, è stato deciso in anticipo quanti soldi hanno a disposizione le singole squadre, basandosi sulla loro storia e sul loro prestigio.

Modifica squadra

Ulteriori e più precisi parametri inerenti tattiche e formazioni sono disponibili in questo menu. Potrete personalizzare la vostra squadra e renderla più forte in difesa, piuttosto che in attacco. Provate a indossare i panni dei vostri allenatori preferiti!

Modifica Giocatore



Entrate nella scheda di ogni singolo calciatore e cambiatene interamente i tratti somatici... Volete togliervi la soddisfazione di pettinare West, e magari di cambiargli il colore della pelle? Qui potete farlo! Inoltre ogni singolo giocatore possiede precise caratteristiche di potenza, precisione, scatto, controllo di palla, aggressività ecc.

I SEGRETI DI FIFA 99

Come anticipato all'interno del testo, i colpi che i giocatori sono in grado di effettuare sono veramente tantissimi,

I COLPI DISPONIBILI

TIRO: Usare i tasti direzionali per dirigire il tiro, e il pulsante **X** per effettuarlo.
SCATTO: Premendo il pulsante **T**, il giocatore in possesso di palla effettua uno scatto in velocità. Tenete presente che ad ogni scatto, il giocatore si stanca, quindi è consigliato far uso di questa tecnica con una certa parsimonia.
PASSAGGIO: Per passare la palla al compagno selezionato, premete il tasto **X**. Se invece desiderate selezionare un compagno diverso cui passare la palla, utilizzate i pulsanti direzionali.
PALLONETTO: Sorprendete il portiere fuori dai pali, o scavalcate un avversario davanti a voi, con un fantastico lob (Tasto **Q**). E' possibile dosare la profondità del pallonetto, variando il tempo di pressione del tasto.

CONTROLLO PORTIERE

A differenza delle versioni precedenti, dove il portiere era completamente automatico, in Fifa 99 è possibile controllarne alcuni movimenti. Vediamo come.

USCITA DEL PORTIERE: Tenere premuto il tasto **R2**.
RACCOGLIERE LA PALLA: Tasto **L1**.
APPOGGIARE LA PALLA A TERRA: Tasto **T**.
RILANCIO: Premere in sequenza **QX**.
RINVIO: Tasto **C**.





Utilizzando il Dual Shock in 'digital mode' si riesce a controllare in maniera più efficace il portiere, dirigendolo rapidamente verso l'angolo desiderato. Osservate anche in questi frangenti la grazia nelle movenze dei giocatori.

AVVERSARIO IN POSSESSO DI PALLA

TACKLE: Premere il tasto C.
SCATTO: Medesimo discorso di quando si è in possesso di palla...
CAMBIO GIOCATORE: Se si desidera cambiare il giocatore con cui difendere, premere il tasto X, e il controllo passerà automaticamente al calciatore più vicino alla palla.
TACKLE SCIVOLATO: Tasto Q.



CONTROLLI AVANZATI

Dove viene utilizzato il termine 'colpetto', significa che bisogna effettuare una breve pressione sul tasto indicato, e lasciare immediatamente la pressione.

PASSAGGIO IN PROFONDITA':
Tasto **R1**

FALLO INTENZIONALE:
Se avete un conto in sospeso con un avversario, o se avete semplicemente necessità di fermarlo a tutti i costi, premete il tasto **L1**. Attenzione al cartellino rosso!!

SCARTO A SINISTRA:
Per evitare l'avversario che tenta di fermarvi in tackle, date un **colpetto** al tasto **L2**.

SCARTO A DESTRA:
Come sopra, utilizzando però il **colpetto** sul tasto **R2**.

GIRAVOLTA A SINISTRA:
Per questa meravigliosa prodezza funambolica, è necessario dare un **doppio colpetto** al tasto **L2**.

GIRAVOLTA A DESTRA:
Come sopra, utilizzando però il tasto **R2**.

TECNICHE SPECIALI

QUANDO LA PALLA NON E' IN POSSESSO DI NESSUNO

PASSAGGIO DI PRIMA: Tasto X.
PALLONETTO DI PRIMA: Tasto Q.
PASSAGGIO DI PRIMA IN PROFONDITA': Tasto R1.
TIRO DI PRIMA: Tasto C.



ACROBAZIE DA CIRCO

Eseguire tutti questi colpi tenendo premuti simultaneamente il tasto **L2** con quelli riportati qui sotto:
GIRATA: Tasti direzionali.
ALZA LA PALLA: Tasto **Q**.
DRIBBLING SINISTRO: Tasto **X**.
GIRAVOLTA A SINISTRA: Tasto **C**.
PASSAGGIO INCROCIATO: Tasto **R1**.
TUFFO: Tasto **L1**.
Eseguire tutti questi colpi tenendo premuti simultaneamente il tasto **R2** con quelli riporati qui di seguito:
GIRATA: Tasti direzionali.
GIRATA E PALLONETTO CORTO: Tasto **Q**.
DRIBBLING DESTRO: Tasto **X**.
GIRAVOLTA A DESTRA: Tasto **C**.
FINTA: Tasto **R1**.
TUFFO: Tasto **L1**.



SPECIALI TECNICHE DI TIRO

Tenendo premuto il tasto di direzione verso la porta avversaria mentre si calcia, la traiettoria del tiro si alzerà, proporzionalmente alla durata della pressione. Se invece si desidera calciare rasoterra, bisogna tirare utilizzando il tasto direzionale opposta alla porta avversaria.
TIRO D'ESTERNO: Tasto **X**.
TIRO AL VOLO: Tasto **Q**.



COLPI DI TESTA

TIRO DI TESTA:
Tenere premuto il tasto **C**.

'PONTE' DI TESTA:
Tenere premuto il tasto **Q**.

PASSAGGIO BASSO DI TESTA:
Tenere premuto il tasto **X**.

vediamone nel dettaglio la modalità di esecuzione.

GLI STADI

Una delle componenti più affascinanti di Fifa 99 è sicuramente la perfetta ricostruzione degli stadi più belli d'Europa.



Prima di iniziare la partita vera e propria, accederete a questa schermata in cui è possibile scegliere in quale dei 19 stadi disponibili giocare il match.

IN ESTASI

E' esattamente come vi sentirete dopo una partita a questo fantastico gioco! Quando segnerete il primo gol e ammirerete i divertentissimi siparietti dei giocatori in festa, vi divertirete, restando sbalorditi al tempo stesso! L'inquadratura televisiva della scena mostrerà i giocatori in festa da una parte, e i delusi dall'altra mentre litigano e si incolpano l'un l'altro. In tutto questo, la componente che più colpisce è l'animazione dei volti dei giocatori, che nella loro gestualità si sbracciano e parlano tra loro muovendo le labbra con un realismo assolutamente unico. Credo di non sbagliare quando affermo che la superba grafica, l'incredibile vastità di opzioni disponibili e le spettacolari acrobazie che si riescono a compiere, conferiscono a Fifa 99 una profondità e un realismo assolutamente senza precedenti. Considerate poi che a disposizione dell'utente ci sono ben 250 squadre tra le più forti e prestigiose d'Europa, composte da tutti i veri giocatori che le compongono. A parte Ronaldo (che ha ceduto i diritti a un'altra software house), potrete indossare i panni di uno qualsiasi dei campioni che popolano il nostro campionato. La ciliegina sulla torta di Fifa 99 è la varietà di condizioni climatiche disponibili. Come nelle precedenti versioni è possibile giocare sotto il sole, sotto la pioggia o durante una fitta nevicata. La vera novità introdotta in questo caso è che, a differenza delle altre versioni, giocando sotto la neve non vedrete solo il campo imbiancato, ma potrete ammirare una bellissima e soffice nevicata scendere sopra le teste dei giocatori in campo. Insomma, che amiate o meno questo tipo di giochi poco importa, visto che sono praticamente sicuro che l'effetto che vi farà dopo la prima partita sarà quello di giocare e rigiocare ancora. La longevità dei giochi sportivi (lo sanno tutti) è sempre molto alta: in Fifa 99 lo è ancora di più! Probabilmente vi stancherete di giocarlo quando, fra un anno, uscirà Fifa 2000.



... NON SOLO FIFA

Tutte le novità calcistiche per PSX





Il calcio rappresenta uno degli eventi sportivi più importanti. Logico che da sempre l'industria dei videogiochi cerchi di catturarne l'essenza, proponendo simulazioni che trasmettano agli appassionati le stesse emozioni degli incontri veri.
Impresa non facile. Tuttavia, gli ultimissimi titoli apparsi sul mercato, a partire da **ISS 98**, per proseguire con **F.I.F.A. Actua Soccer 3**, **Libero Grande** e **WLS 99**, si avvicinano mirabilmente a questo ideale quasi utopistico.
In questo speciale abbiamo voluto soffermarci sui videogiochi di ultimissima generazione esaminandoli con grande severità e scrupolo, ma non abbiamo trascurato di segnalare quelli che, a nostro parere, hanno comunque lasciato un segno in questo filone così popolare.
Muovendoci tra (relativamente) vecchio e nuovo siamo stati animati da una sola certezza: segnalarvi il meglio. Bene, ora allacciatevi le scarpette bullonate perché il fischio di inizio è imminente.
Non c'è più tempo per le chiacchiere... Ora si gioca!!!



Planet Voto

93

	1-10
Grafica	10
Gameplay	10
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

ISS PRO 98

(INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98)

Casa: **Konami** Numero Giocatori: **1-4** Blocchi memoria: **1-8** Compatibilità: **Dual Shock**

A favore
- Fluidità e manovrabilità eccezionali
- Grafica innovativa curata sotto ogni aspetto
- Eccellente varietà di azioni e colpi

Contro
- Al titolo manca, purtroppo, l'attività manageriale
- Assenza totale delle squadre di club

Il centravanti del Brasile si chiama Rinaid, è pelato e assomiglia a... Raimondo Vianello. OK, OK, mi accorgo che c'è un po' di confusione. Parliamone, perché ISS Pro 98 contende alla serie Fifa lo scettro di migliore simulazione di calcio sul mercato.



Mettiamo subito le cose in chiaro: se Fifa 99 è spettacolare, ISS Pro 98 non è da meno. I gesti tecnici dei giocatori sono stati resi molto realistici grazie all'utilizzo della tecnica del motion capture - ormai universalmente utilizzata in tema di simulazioni di calcio -; in particolare è stato memorizzato un numero elevatissimo di movimenti, e ciò fa di ISS Pro 98 il gioco più completo sotto questo punto di vista. Il giocatore controlla la palla con estrema naturalezza e il gesto tecnico per superare l'avversario in dribbling è molto vicino a quello reale.

Un'opzione interessante è quella che consente di far eseguire degli scatti al giocatore in possesso di palla agendo sul tasto R1; è importante notare come in questo caso il giocatore acquisti velocità ma perda qualcosa nel controllo di palla.

PASSAGGIO, TIRO... GOL!

La serie di passaggi a disposizione in ISS Pro 98 è molto varia: con il tasto X si eseguono passaggi rasoterra nella direzione indicata con i pulsanti direzionali, con il tasto Triangolo si effettuano passaggi diagonali. Nel corso del gioco è però facile verificare come questo tipo di passaggi sia meno preciso e più intercettabile rispetto ai passaggi rasoterra normali. Quindi, durante la partita questa possibilità viene spesso dimenticata a vantaggio del passaggio tradizionale che garantisce più controllo. Per completare la serie dei passaggi base c'è il lancio lungo attivabile con il tasto Cerchio. Utilizzando lo stesso tasto, quando il proprio giocatore ha superato il limite dell'area avversaria e punta sul fondo, questi eseguirà un cross al centro la cui gittata sarà diversa a seconda della pressione effettuata sul pulsante: più tempo si tiene premuto, più lungo sarà il lancio e viceversa. Un limite a mio avviso rimarchevole è l'impossibilità di crossare al centro dell'area avversaria da tre quarti campo: il lancio risulta quasi sempre impreciso e scarsamente sfruttabile dalle punte. L'unico sistema efficace per segnare in acrobazia è quindi quello di crossare dal fondo. Per inciso, con Fifa la possibilità di lancio da tre quarti era una buona alternativa di gioco.

Veniamo ora alle cose 'concrete': il tiro. Questo si effettua con il tasto Quadrato. Quando si esegue un tiro compare una barra di potenza. Tanto più si tiene premuto il pulsante quanto maggiormente il livello della barra salirà e il tiro risulterà più forte. Da notare che questa possibilità consente un'ampia gamma di conclusioni a rete, maggiore di quella offerta da qualsiasi altra simulazione.

ASPIRANTI MOGGI CERCASI...

La parte manageriale e più in generale quella del menu e delle opzioni rappresentano il tallone di Achille di questo gioco, nel senso che è praticamente inesistente. Non ci sono squadre di club ma solo nazionali e questa, per i tifosi più accaniti come me, è una stilettata al cuore. Non poter disputare un campionato di club all'inizio sembra una limitazione inaccettabile, colmata poi dal grande livello di giocabilità di ISS Pro 98. Interessante la possibilità di giocare in coppia con il computer contro un altro avversario umano supportato anch'esso dalla CPU, oppure contro la CPU stessa. Molto apprezzabile, d'altro canto, la presenza di cinque livelli di difficoltà che aumentano sensibilmente la longevità del gioco.



Il calcio di rigore è un evento che nel nuovo ISS Pro 98 si verifica con maggior frequenza rispetto agli altri giochi.



Chi ha giocato a ISS Pro 98 è rimasto soddisfatto dalla completezza delle informazioni durante il gioco: nomi, risultato, tempo, posizione sul campo.



Consiglio: non avventuratevi in tiri dalla distanza o penetrazioni nell'area di rigore. Meglio crossare e incornare in rete.



La schermata che accompagna la modalità 'Esibizione': insieme al nome della squadra è indicato anche il modulo di gioco.

TATTICA

Le modifiche tattiche sono possibili; tuttavia ho rilevato due pecche abbastanza evidenti. Le squadre gestite dalla CPU difendono poco e male in alcune zone del campo: per esempio, a centrocampo non c'è spesso pressione e si può arrivare al limite dell'area abbastanza indisturbati per un tiro da fuori. In Fifa le squadre più forti tolgono il respiro in ogni zona del campo. Secondo aspetto negativo: è molto più semplice di quanto ci si aspetti far fuori un difensore in dribbling, tanto da ingenerare la certezza che si possa andare in gol facilmente con un'azione personale. Anche se gli esteti del calcio rinnegheranno fin da subito questa possibilità a vantaggio di giocate più collettive!

Planet Voto **82**

Actua Soccer 3... 1 e 2

Casa: **Gremlin Interactive** Numero Giocatori: **1-2 fino a 8 con multi-tap** Blocchi memoria: **1-4** Compatibilità: **Dual Shock**

A favore
- Estrema fluidità nel movimento dei giocatori
- Eccellente varietà di azioni e colpi
- Grande numero di opzioni
- Oltre trenta stadi riprodotti nei minimi dettagli

Contro
- Azioni di gioco a volte scarsamente realistiche
- Poca originalità rispetto ai precedenti due titoli Actua
- La visione di gioco, soprattutto in particolari situazioni, lascia a desiderare



Una visione in stile '16:9' non rappresenta il miglior modo per giocare a calcio su PSX. In questo Actua deve migliorare.



Actua Soccer è giunto ormai al terzo capitolo della sua personalissima storia calcistica e con questo titolo entra di merito nell'Olimpo del calcio videoludico. Anche se qualche difetto c'è.


Actua Soccer 3 entra di diritto nei Fab Five di Natale insieme a WLS99, ISS Pro 98, Libero Grande e Fifa 99. E anche se non riesce a spuntarla su quest'ultimo titolo è solo per una manciata di punti.

ALL'INIZIO ERA ACTUA

No, non stiamo parlando di un anticoncezionale, ma del primissimo Actua Soccer. Era il 1996 e la Gremlin tra lo scetticismo generale conquistava una sostanziosa fetta di mercato con questa simulazione del gioco del calcio ed entrava di diritto tra le grandi. Il primo Actua presenta una buona fluidità di manovra e movimenti, mutuati con cura dalla realtà grazie all'attenzione con cui era stata applicata la tecnica del motion capture. Peccato che la giocabilità non sia proprio al livello dei migliori, anche se stiamo parlando con il senno di poi, infatti nel 1996 per questo gioco si era gridato al miracolo... Innanzitutto c'è una certa difficoltà a decidere il tipo di visuale più idonea per il gioco: quella isometrica risulta troppo distante e difficoltosa; alla fine si propende per la camera mobile che tuttavia, pur facendo apprezzare meglio i particolari del gioco, restringe il campo visivo a discapito della visione di gioco. Si possono sviluppare trame di gioco realistiche solo utilizzando passaggi rasoterra, la gestione dei lanci e delle palle alte è molto difficoltosa. Un problema che non mi ha fatto dormire di notte è la scarsa gestibilità del giocatore in possesso di palla e di quello che marca. A parte questo, Actua Soccer è molto divertente anche grazie a queste difficoltà involontarie introdotte in sede di sviluppo: vincere le partite non è semplice e conquistare il primo posto della lega diventa davvero un'impresa. Le squadre disponibili sono tutte nazionali e comunque c'è un grande assortimento. La longevità è discreta.

ACTUA SOCCER 2: LA VENDETTA

Nel secondo Actua evidentemente i programmatori hanno cercato di limare i difetti della prima edizione. Risultato: una maggiore fluidità di movimenti e una ritrovata manovrabilità dei giocatori. Sono state introdotte le squadre di club e la possibilità di disputare una competizione a eliminazione diretta (oppure una lega) liberamente determinabile in termini di numero e nome delle squadre partecipanti. Tuttavia anche questa seconda edizione presenta qualche piccolo problema. Innanzitutto il gioco, che è troppo veloce e consente una scarsa costruzione delle azioni. Capita che con il rinvio del portiere si possa arrivare fino quasi al limite dell'area avversaria. Da lì il centravanti può controllare e dopo pochi passi indirizzare il pallone in rete: un po' troppo semplice. Inoltre le conclusioni dal limite sono troppo precise: praticamente basta premere il pulsante di tiro fino a raggiungere la massima potenza disponibile e il pallone finirà comunque in rete. Sarebbe stato opportuno premiare maggiormente un buon dosaggio della potenza e limitare la precisione dei tiri modello 'minella sapida', un po' come accade in ISS Pro 98.



Punto di forza del nuovo Actua è la grafica, decisamente all'altezza dei concorrenti diretti.

ACTUA SOCCER 3: LA NUOVA SFIDA

Come presentazione non c'è che dire: le riprese dei movimenti inserite nel gioco e importate con la tecnica della Motion Capture. Si parla di circa duecento movimenti 'catturati' con l'aiuto del capitano dello Sheffield David Holdsworth e del portiere Simon Tracy. Actua Soccer 3 presenta ben venticinque campionati nazionali in cui i nomi delle squadre e dei giocatori sono stati riportati in modo fedelissimo.
Gli oltre 10.000 calciatori che formano il materiale umano (per modo di dire) di Actua rispondono, ognuno, alle caratteristiche dei giocatori veri. Inoltre, la dotazione di stadi prevede ben trenta impianti tra i più famosi del mondo. Tutti i giocatori sono in qualche modo editabili, così come le squadre, per permettere la massima personalizzazione.

FEDELI ALLA TRADIZIONE

Avendo già abbondantemente chiarito il concetto di calcio secondo la Gremlin, parlando dei precedenti due titoli, resta da dire che Actua Soccer 3 è comunque un'evoluzione dei precedenti da cui mutua comunque la parte grafica e in generale l'ossatura di gioco. Appare quindi evidente come questo titolo abbia lo scopo di migliorare ancora di più le caratteristiche della serie e di eliminare quei difetti già riscontrati in passato. Tanto per incominciare sono aumentate le opzioni di gioco: ci sono più campionati da poter disputare rispetto alle precedenti serie e questo garantisce una aumentata longevità del titolo.
I portieri e le difese della CPU sono più agguerriti (non che prima le difese fossero malaccio... semmai i portieri erano facilmente impallinabili). La visione di gioco in termini di opzioni di inquadratura è notevolmente migliorata e rende più semplice impostare le azioni. Nonostante gli sforzi, il realismo di gioco rimane lontano rispetto ai concorrenti più agguerriti. Se i giocatori si muovono con una fluidità impressionante, resta una certa difficoltà a orchestrare manovre articolate. Sarebbe forse stato opportuno dotare il gioco di menu e introduzioni più coreografiche sullo stile di Fifa, perché... anche l'occhio vuole la sua parte!



Planet Voto

88

Michael Owen's World League Soccer 99

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	10
Originalità	9

Casa: **Eidos/Silicon Dreams** Numero Giocatori: **4** Blocchi memoria: **1-15** Compatibilità: **Pad analogico**

A favore
- WLS99 si rivela alla distanza un gioco estremamente realistico
- Soluzioni grafiche innovative
- Rispetto agli altri giochi di calcio, questo titolo è nettamente il più difficile

Contro
- Un po' frustrante, se non addirittura ingiocabile, per i novizi delle simulazioni calcistiche
- Le squadre di club hanno le formazioni aggiornate al 1997. Si poteva fare uno sforzo in più



Bello e impossibile. No, non ci riferiamo né alla Nannini né a Michael Owen come ipotetico destinatario del messaggio, bensì a questa riuscita simulazione della Eidos. Un titolo solo per grandi appassionati.



WLS99, la risposta della Eidos all'Electronic Arts, è un gioco molto difficile, concreto e realistico proprio come il calcio vero. Non è un caso, quindi, che la scelta del testimonial sia caduta su una giovane promessa, Michael Owen, l'eroe inglese del mondiale di Francia, tanto affascinante quanto tecnicamente dotato. Non un agonista, non un genio alla Maradona, ma uno dei più talentuosi campioncini al mondo.



Durante l'azione è possibile controllare l'esatta posizione sul campo del vostro giocatore grazie alla mappa posta in alto a sinistra.

LA DURA VITA DELL'ATTACCANTE

WLS99 è un passo avanti rispetto alla precedente versione del gioco, che aveva più di una pecca sotto il profilo della grafica. E' stata eliminata quella sensazione di 'ingessatura' che caratterizzava i movimenti dei giocatori nel primo WLS. La versione 99 dispone, inoltre, della più terrificante intelligenza artificiale in questo genere di simulazioni. Come difficoltà ricorda Bomba '98, ma la qualità e senz'altro superiore. Segnare è un vero e proprio evento, non solo per la grande reattività dei portieri ma, soprattutto, per la difficoltà di superare il diretto avversario. Inutile cercare dribbling come in ISS Pro 98 o Fifa 99, così come poco consigliato è cercare lo scatto azionabile con il pulsante L1: saltare il diretto avversario sarà quasi impossibile. Forse una minore attenzione dei difensori sarebbe stata più realistica, però anche nel calcio giocato andare via al diretto avversario non è una cosa semplicissima. Proprio per questo motivo WLS99 risulta poco immediato e a tratti anche frustrante, soprattutto nelle prime partite. Ma quello che sembra un difetto si trasforma, con la pratica, nel più grande pregio del gioco. Segnare un gol vi darà una soddisfazione incredibile perché ciò potrà avvenire solo al termine di azioni impeccabili come manovra e tempismo di passaggi.

GRANDE VARIETA'

WLS99 dispone di una serie infinita di opzioni di passaggio e tiro - le mosse speciali sono ben ventitré - che innalzano di molto la longevità del gioco. E' la simulazione che dispone del più realistico passaggio lungo che, in molti casi, diventa una valida e divertente alternativa al solito rasoterra. Il tiro è anch'esso difficile da indirizzare e controllare, inutile cercare conclusioni dalla distanza: la percentuale realizzativa è molto bassa e concomitante con una perfetta gestione del joypad. Nonostante tutti questi pregi bisogna comunque rimarcare una fluidità di movimento dei giocatori inferiore a quella dei diretti concorrenti, soprattutto quando entrano in possesso di palla. Le opzioni consentono di scegliere tra ben duecento squadre nazionali e non, che possono disputare sia tornei che campionati.



Nonostante una gamma praticamente infinita di passaggi e tiri, segnare in WLS99 è un'impresa titanica. Ma che soddisfazione!



WLS99 presenta visuali e soluzioni grafiche degne di attenzione per il futuro: finalmente è possibile tirare un angolo come si deve!

Interessante la possibilità di selezionare, per esempio, l'Inter e fargli disputare il campionato tedesco o inglese. Come è valida la possibilità di disputare un torneo a eliminazione diretta tra squadre di club (evento questo rarissimo nelle simulazioni di calcio). Tuttavia le squadre, benché il gioco si fregi della data 1999, presentano le formazioni del 1997. Il Milan gioca la zona di Capello, con Davids e Kluivert regolarmente in campo, e le altre squadre non fanno eccezione. Nel menu è selezionabile la lingua italiana.

COSE MAI VISTE

La grafica di WLS99 è gradevole ma non riesce a raggiungere i livelli di ISS Pro 98 o Fifa 99. Però dispone di alcuni particolari interessanti che rendono il gioco suggestivo. Nelle notturne i giocatori proiettano sul terreno l'ombra quadrupla determinata dai riflettori, rendendo l'atmosfera molto realistica. Nelle partite diurne, invece, la parte del campo a ridosso della tribuna in favore di sole è ombreggiata rispetto al resto del terreno di gioco. Ma non finisce qui! Sulle punizioni avversarie potrete muovere la barriera a destra o a sinistra per coprire al meglio lo specchio di tiro all'attaccante avversario.
In conclusione, WLS è consigliabile a tutti coloro che hanno vinto tutto con Fifa o ISS Pro 98: qui troverete veramente pane per i vostri denti...

Planet Voto **84**

Libero Grande

Casa: **Namco** Numero Giocatori: **1-8** Blocchi memoria: **1** Compatibilità: **Dual Shock**

A favore
- Concetto di gioco particolarmente innovativo
- Sezione di allenamento molto curata
- Grafica di buon livello

Contro
- Visuale in soggettiva un po' scomoda, difficile da 'digerire' soprattutto all'inizio
- Meno coinvolgente della versione coin-op

	1–10
Grafica	9
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	9

One nation, one station... one game, one player. Il gioco di parole può trarre in inganno, ma qui risiede l'essenza di Libero Grande: soli in mezzo al campo.



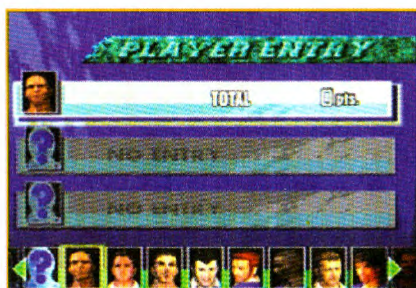
Era difficile, per alcuni esperti quasi impossibile, proporre per il Natale che sta arrivando un gioco di calcio che fosse diverso da Fifa, ISS Pro 98, WLS 99 ecc... Incredibilmente, i programmatori della Namco ce l'hanno fatta. E il risultato, anche se dividerà a metà il pubblico, non può che far piacere a tutti gli appassionati di simulazioni sportive. Per la prima volta in primissima persona. 'Veneziani' quanto si vuole. Come al campetto dell'Oratorio.



La versione PSX di questo gioco risulta essere, nonostante gli sforzi della Namco, meno coinvolgente del coin-op.

UN UOMO SOLO IN MEZZO AL CAMPO...

Come dicevamo, la cosa veramente grande di questo gioco è la scommessa effettuata dai programmatori della Namco. Infatti, Libero Grande si discosta nettamente dalle altre simulazioni di calcio presenti sul mercato per il fatto che, invece di controllare una squadra, si controlla un solo giocatore all'interno della squadra per tutta la partita. In pratica, all'inizio della partita si seleziona il proprio giocatore tra un'ampia rosa di candidati. I nomi non corrispondono a quelli reali, tuttavia sarà facile riconoscere campioni affermati come Ronaldo (che appunto si chiama Raimundo), Nakata e così via. Una volta selezionato il giocatore occorrerà inserirlo in una squadra, non necessariamente in quella di provenienza. Così potrà accadere che Raimundo venga inserito nella nazionale italiana o in quella olandese. Grande goduria.



Il menu e le diverse opzioni a disposizione rendono più coinvolgente Libero Grande. In questo caso dobbiamo decidere una sostituzione.

LA PASSI SI' O NO?

Dal momento del fischio di inizio l'inquadratura sarà in soggettiva sul campione che avete prescelto e rimarrà su di esso per tutta la durata dell'incontro. La vostra squadra giocherà in automatico e tutto quello che si può fare è seguire l'azione (se ci si allontana dalla palla l'inquadratura rimane sul giocatore isolato e non si capisce come si sta evolvendo la manovra) e impartire, con il pad, consigli tecnici oppure chiamare la palla a un compagno. Chiaramente entrate nel vivo della manovra solo quando avrete ricevuto la palla da un compagno, e qui la tentazione di fare il 'veneziano' a oltranza e andare dritto in porta con il pallone è grossa! Tuttavia, vi accorgerete di come sia gratificante partecipare al gioco di squadra: ricevere la palla, smistarla di prima e correre in area per agganciare il lancio e concludere.

L'ALLENAMENTO INNANZITUTTO!

Dovendo manovrare un solo giocatore è essenziale farlo al massimo delle possibilità. Per questo la Namco ha ideato una sezione di allenamento piuttosto completa e per certi versi quasi didattica. Potrete cimentarvi nel dribbling facendo fare al vostro giocatore uno slalom tra i birilli. Oppure esercitarvi al tiro di punizione con delle sagome che simulano la barriera. Poi potrete passare ai rigori, alle punizioni di seconda e così via fino ad acquisire la massima padronanza del vostro campione.

DAL COIN-OP ALLA PLAYSTATION

Libero Grande nasce come coin-op in sala giochi e approda sulla piattaforma PlayStation con qualche logica limitazione grafica, che tuttavia non ne pregiudica l'impatto visivo. Il giocatore può scegliere tra varie opzioni: disputare subito una partita oppure partecipare a un torneo o a un campionato. Vi è poi una modalità arcade che è la stessa del coin-op originale.

Complessivamente il gioco della Namco spicca per originalità rispetto alla concorrenza (comunque, nel 1990 era uscito un gioco simile: Nintendo World Cup per NES), anche se non è così immediato. Cambia completamente la mentalità di gioco, e per tutti coloro che sono abituati alle simulazioni classiche l'impatto non sarà certo facile. Una nota poco lieta è data dalla visuale in soggettiva che permette sì di calarsi nel vivo dell'azione, ma limita fortemente la visione di gioco. Anche la fluidità dei giocatori spesso non è al massimo del realismo. Tra le buone notizie il menu completamente in italiano.





Il segreto per giocare, e vincere, a Libero Grande è quello di muoversi senza palla per farsi trovare smarcati sul passaggio del compagno. Come in questo caso.



Prima di affrontare una partita vera è consigliabile sfruttare fino in fondo la modalità allenamento, tra le migliori mai viste.

Planet Voto

87

Fifa
Road To World Cup 98

Casa: Electronic Arts/ECA **Numero Giocatori:** 1-4 **Blocchi memoria:** 4 **Compatibilità:** Dual Shock (solo manopole) e multi-tap

	1-10
Grafica	10
Gameplay	10
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

A favore
- Fluidità e manovrabilità eccezionali
- Grande grafica
- Generosa varietà di azioni e colpi
- Parte manageriale molto ricca

Contro
- Una volta capito il meccanismo vincere risulta troppo facile

Superato cronologicamente da Fifa 99, RTWC 98 rimane uno dei migliori prodotti dedicati al calcio. A un prezzo interessante.


La visione di gioco di Fifa 98 rimane ancora oggi una delle migliori in circolazione.


Una delle pecche del gioco è l'impossibilità di gestire il portiere, che è totalmente automatico.

IN PILLOLE


Meno opzioni di tiro e di passaggio che in ISS Pro 98, però questo probabilmente semplifica gli schemi di gioco e rende il tutto più interessante. Il tiro non può essere regolato in termini di potenza ma solo indirizzato con una certa precisione. Troppo rigido lo schema su cross. Se il giocatore riesce a crossare da tre quarti o dalla linea di fondo tenendo premuto il pulsante Cerchio è quasi automatico segnare. La frustrazione sta nel fatto di non riuscire sempre a indirizzare la palla; mi sembra che a volte il gioco nella fase acrobatica non risponda perfettamente ai comandi, e il risultato è che i colpi di testa vincenti finiscono per assomigliarsi un po' tutti. Per la cronaca - mai espressione fu più appropriata - i commenti all'incontro sono di Caputi e Bulgarelli.

UN PO' CALCIATORI UN PO' MANAGER

Potete comprare Ronaldo dall'Inter quando nella realtà l'unica cosa dell'Inter che vi potete permettere è un biglietto del secondo anello e se siete milanisti anche quell'acquisto risulta poco azzeccato! La possibilità di acquistare e vendere giocatori tra tutte le squadre che giocano i vari campionati rappresenta uno dei punti di forza di Fifa 98. Molto divertente è anche la possibilità di pescare nuovi talenti, ovvero di acquistare giocatori che costano relativamente poco e che poi si rivelano molto più forti del previsto. Segnalo Michael Owen del Liverpool, che in questa versione costa pochissimo e in acrobazia è formidabile. E il croato Asanovic? Costa solo 800 milioni, ma provate a metterlo sulla fascia sinistra e a fargli dribblare a convergere verso l'interno il rispettivo marcatore: ne uscirà quasi sempre vincente! Peccato che poi al tiro non centri quasi mai la porta, del resto a quel prezzo... Comunque,se lo volete acquistare gioca nel campionato francese.

Planet Voto

63

Adidas Power Soccer 98

Casa: Psygnosis **Numero Giocatori:** 1-4 **Blocchi memoria:** 1 **Compatibilità:** Dual Shock

	1-10
Grafica	9
Gameplay	5
Sonoro	6
Longevità	5
Originalità	6

A favore
- Le presentazioni sono davvero di grande impatto

Contro
- Manovrabilità dei giocatori complicata
- Azioni di gioco convulse
- Fluidità da migliorare

Lontano parente dei pluri acclamati ISS e FIFA, Adidas Power Soccer 98 spicca per essere una simulazione di calcio nuovissima in termini temporali, ma con tutti i difetti di giochi più vecchi di due o più anni.


In Adidas Power Soccer 98 l'illusione di trovarsi al cospetto di un emulo dei migliori giochi di calcio svanisce dopo le schermate iniziali di presentazione, dove la grafica, ottima, fa presagire grandi cose. Invece, ahimè, la partita risulta essere assolutamente ingestibile e sconclusionata. Impossibile costruire azioni degne di tale nome perché i passaggi sono scarsamente controllabili e capita spesso che il giocatore, anche in zona d'attacco, non cerchi la profondità ma passi la palla indietro, quasi si trattasse di una partita di pallanuoto e fosse strategica la ricerca continua del centro boa. La velocità è eccessiva e surreale e, come già accadeva in giochi come 4-4-2, se uno prende la palla può tranquillamente arrivare in porta indisturbato a velocità da infrazione del codice della strada. Rimane la grafica a livelli di Fifa o ISS, ma comunque la sensazione è che la Psygnosis abbia da faticare parecchio per raggiungere uno standard competitivo in questo genere di giochi.


La grande presentazione delle partite fa intravedere una grafica dalle eccellenti possibilità. Poi, però, la realtà è un'altra e la schermata di gioco risulta povera di idee e di scarsissimo impatto emotivo. Viene voglia di spegnere la PSX.




La 'sensibilità tattica' di APS98 a volte risulta incomprensibile, trasformando il match in una gara di pallanuoto!

Bomba: 98

Planet Voto **68**

Casa: **Take 2/Z-Axis** Numero Giocatori: **1-2** Blocchi memoria: **1** Compatibilità: **-**

A favore
- La grafica è di buon livello
- Menu chiari e di facile interpretazione
- Discreta varietà di azioni e colpi

Contro
- Troppo difficile. La giocabilità è estremamente insufficiente
- Innovativo in maniera negativa: sarebbe stato meglio sviluppare la base del gioco più che l'eccezione

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

Nato come gioco ufficiale dei Leoni d'Inghilterra, Bomba: 98 rappresenta un'occasione persa per regalare qualche nuova idea alle simulazioni calcistiche. Un titolo più pretenzioso che giocabile.

Come cantava un popolare cantautore del Bel Paese, un calciatore non si giudica dal nome, e la stessa regola crediamo sia giusto trasferirla anche nei videogames, perché altrimenti il copy che ha italianizzato il titolo di questa simulazione di calcio inglesissima sarebbe da condannare alla sedia elettrica. Per inciso, **Bomba: 98** è il nomignolo italiano assegnato a **Three Lions**, ovvero Tre Leoni; chiaro fin da subito il riferimento ai tre leoni che campeggiano sullo stemma della maglietta della nazionale inglese. Infatti Three Lions (a chiamarlo Bomba proprio non ce la faccio!) è il gioco ufficiale della nazionale inglese. Va detto fin da subito che questa simulazione di calcio ha i suoi pregi maggiori proprio nella difficoltà di gioco, che talvolta diventa addirittura frustrante. In Bomba (Arghhh l'ho detto!) è possibile selezionare con il tasto Triangolo il giocatore a cui verrà passato il pallone: solo che questa è un'opzione molto fastidiosa che non rappresenta una buona sostituzione dei tasti direzionali. Le azioni risultano certo più imprevedibili e meno schematiche che in altre simulazioni, ma molti di voi avranno già intuito che, nella velocità del gioco, selezionare il destinatario del passaggio diventa un'impresa epica.
Il tiro è anch'esso un terno al Lotto; anche qui i tasti direzionali sono stati sostituiti da una specie di bersaglio mobile che si muove velocemente nel perimetro della porta (ricorda i calci di rigore di **Striker 96**). Fare gol è solo, si fa per dire, una questione di riflessi e di pressione esercitata sul pulsante di tiro. Nelle conclusioni in acrobazia si possono utilizzare indifferentemente tre pulsanti: Cerchio, Quadrato e X. Anche qui il risultato della conclusione non è determinato dai tasti direzionali (abbastanza ininfluenti in tutto il gioco) ma dalla posizione del bersaglio, del giocatore e dalla prontezza di riflessi. Anche per questi motivi, vincere a Bomba: 98 è un'impresa. Si tratta di una simulazione da sconsigliare a tutti i principianti e una sfida che solo i campioni di **Fifa** o **ISS** possono raccogliere con qualche speranza di trionfo.



Bomba: 98 regala una buona varietà di colpi: in questo caso stiamo battendo una punizione.



La ricerca esasperata di 'chicche' visive e opzioni ha fatto trascurare alla Take 2 gli elementi più semplici del gioco.



FACE 2 FACE

TITOLO	GRAFICA	FLUIDITA'	MANOVRABILITA'	REALISMO	OPZIONI	DIFFICOLTA'	MANAGERIALITA'	GIUDIZIO MEDIO
ISS 98	●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●	●●●	●	BUONO/OTTIMO
FIFA 98	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●●	●●	●●●●	BUONO/OTTIMO
LIBERO GRANDE	●●●●	●●	●●	●●	●●●●	●●●●	●●	BUONO -
ACTUA SOCCER	●●●	●●	●●	●●	●●●	●●●	●●	SUFF./BUONO
WLS 99	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●●	●●	BUONO+
ACTUA SOCCER 2	●●●	●●	●●●	●●	●●●	●●●	●●	BUONO
BOMBA 98	●●●	●●	●●	●●	●●	●●●●	●●	SUFF./BUONO
ADIDAS PS98	●●●●	●●	●●	●●	●●	●●	●●	SUFFICIENTE+
ACTUA SOCCER 3	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	BUONO

Legenda : ● scarso ●● sufficiente ●●● buono ●●●● ottimo

SPECIALE CALCIO

Casa: **Eidos**
Genere: **Avventura 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole)**

Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Planet Voto
87

Lo stavate aspettando? Lo volevate a tutti i costi? Avete fatto una fila lunga quattrocentocinquantasettevirgolacinque metri per poi farvi dire: "Spiacente, abbiamo appena venduto l'ultima copia"? Beh, ora lo avrete sicuramente per le mani, magari in coabitazione con il vicino di casa... quindi DIVERTITEVI!



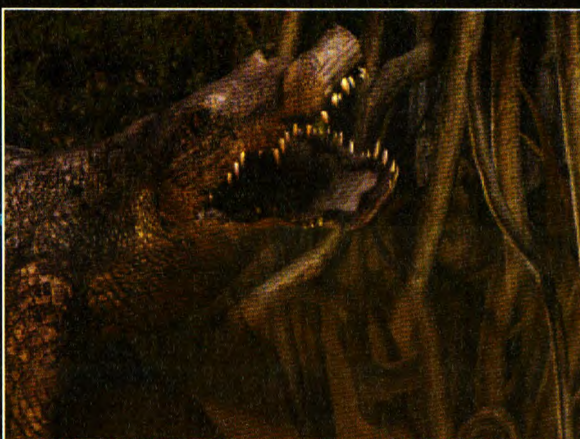
Francamente non ne potevamo più. Non vi sto a raccontare frottole come *"Tutta la redazione era in trepidante attesa!..."* o *"Finalmente è arrivato! Ci si sono buttati tutti a pesce per accaparrarsi l'unica copia...!"*. C'è stato un momento in cui effettivamente eravamo in grande attesa; quando sono cominciate ad arrivare le prime notizie, a primavera, tutti eravamo naturalmente curiosi. Ci mancherebbe altro, è il nostro lavoro! Poi è cominciato il martellamento: pubblicità, foto, spot, feste promozionali pacco, preview, pre-preview, alpha, beta, gamma, delta... BASTA! A tirare troppo la corda, questa si spezza. E così è successo: la corda della mia pazienza si è spezzata, anche a seguito delle peripezie che abbiamo dovuto sopportare per avere 'una copia una' da recensire. Ma questo è un altro discorso... Ma veniamo al gioco: vi vedo già in piena bava per saperne qualcosa di più.

LA TRAMA

Molti milioni di anni fa, ma proprio tanti eh!?, un meteorite si schiantò vicino al **Polo Sud** creando un'isola e dando vita a un microclima tropicale. Dopo un tot giunse una **tribù di polinesiani** che si insediò sull'isola; trovarono il meteorite, che risultò essere una potente fonte di energia altamente instabile. Per controllare quest'energia i **baluba** raccolsero dei pezzi staccatisi dal meteorite e modellarono quattro manufatti; questi sembrarono contenere momentaneamente l'energia sprigionata dal meteorite. Generazioni dopo, mutazioni genetiche e malformazioni della fauna e dei polinesiani stessi convincono questi selvaggi a lasciare l'isola; questa infatti sta anche cominciando a sfaldarsi sotto la possente energia del meteorite.

A favore
- Lara è sempre Lara: tutte le caratteristiche che vi hanno fatto amare i primi due TR, si ripresentano puntualmente.
- Libertà di movimento, esplorazione, armi, varietà di situazioni... Tomb Raider, insomma!
- La struttura dei livelli è stata arricchita dalla possibilità di scegliere il percorso.

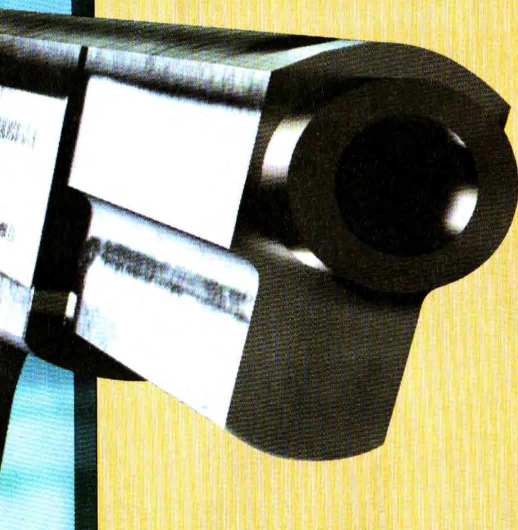
Contro
- Come si ripresentano i pregi, tornano anche i difetti: quello che infastidisce, più che la grafica in sé per sé (che non è scadente) o il gameplay identico ai precedenti (che non è scadente), è come non sia stato fatto apparentemente nulla per correggere i difetti del passato. E i mezzi ci sono.



▲ *Una stupenda immagine presa dal video introduttivo: NON E' una foto!*

MUOVITI, MUOVITI...

Alcuni movimenti sono una novità per gli utenti dei vecchi Tomb Raider. Tra questi spiccano il movimento della scimmia, utile per passare sopra spaccature nel terreno, strapiombi o dovunque non sia possibile un passaggio diretto. Inoltre, Lara







potrà performare brevi scatti in avanti a prezzo del consumo di una barra d'energia supplementare (che comparirà premendo R2): durante questo



scatto, potremo far compiere alla nostra eroina un tuffo con capriola necessario per superare le porte ad apertura temporanea. Una volta rilasciato il tasto dello scatto, la barra comincerà rapidamente a ricaricarsi per un altro sprint.
Per la gioia dei vostri occhi, Lara potrà accucciarsi e mettersi gattoni (o carponi o pecoroni... come volete) per passare attraverso angusti passaggi, cunicoli e gallerie. Potrete anche trovare utile abbassarvi per proteggervi dai colpi che vi sparano, magari nascondendovi dietro un ostacolo...

ARMI NUOVE

Succose novità attendono i guerrafondai... Tra le nuove armi di Lara trionfano, a mio gusto, una fantastica Desert Eagle, che consente di uccidere i ber-



sagli più piccoli con un solo colpo, essendo calibro .50, e un Heckler & Cock MP-5, fucile tattico d'assalto in calibro .9 mm che consente di sparare a grande distanza e in modalità automatica. Il rovescio della medaglia è rappresentato dall'impossibilità di fare fuoco in salto. Il lanciagranate ha un effetto dirompente: ricorda non poco quello di Quake.



Dopo un altro tot arrivò Darwin e trovò il meteorite incassato nel terreno. Alcuni membri del suo equipaggio decisero di trafugare i manufatti, decretando così la loro morte. Tutti gli avvenimenti furono annotati da un membro dell'equipaggio su un diario lungo il viaggio di ritorno in Inghilterra. Fu l'unico che sopravvisse. Arriviamo ai nostri giorni e troviamo una spedizione archeologica che trivella il ghiaccio in Antartide. Viene rinvenuto il cadavere di un uomo perfettamente conservato nel ghiaccio: un membro dell'equipaggio di Darwin. Dal nome della nave con cui era arrivato, la spedizione riesce a risalire al diario del marinaio e inizia la ricerca dei misteriosi frammenti di meteorite. Nel frattempo, troviamo Lara in India alla ricerca di uno di questi manufatti: ignara di tutti gli avvenimenti, sa solamente che il manufatto è ritenuto sacro e possiede grandi e misteriosi poteri. E iniziano così le sue avventure...

STRUTTURA DI GIOCO A PIACERE

Come ho detto, esistono cinque livelli di gioco divisi in tre schermi per ogni livello. Si inizia dall'India, partenza obbligata per tutti: terminati i tre livelli, vi verrà data la possibilità di scegliere quale livello iniziare. Potete andare a Londra, aggirarvi per i suoi bui vicoli e visitare la Cattedrale di St. Paul; frequentarne le fogne e arrampicarvi su un grattacielo. Se preferite, potete dirigervi verso il deserto del Nevada. Dopo un lungo peregrinare per le soleggiate valli desertiche, entrerete nella famosa base militare segreta chiamata Area 51, dove si dice vengano custoditi i più oscuri segreti di una vita extraterrestre.
Oppure potrete sparavi una dose di mare e sole su un'isola apparentemente deserta nel sud del Pacifico. Spiagge soleggiate, intricate foreste e chiare, fre-



La base in Antartide è il livello finale: qui siamo all'interno della baracca che funge da quartier generale.



Sempre dal filmato introduttivo, ecco il botto dell'asteroide. Sembra Napoli a Capodanno...



▲ *I raggi verdi che corrono da una parete all'altra, se ci passate attraverso, faranno scattare l'allarme.*

sche e dolci acque faranno da scenario alle gesta della nostra pettoruta amica. Indipendentemente dalla vostra scelta, l'ultimo livello sarà comunque ambientato in **Antartide**. Esplorerete così un campo base, una nave rompighiaccio e la **Città Perduta** dove si trova il famoso meteorite. Dati per certi l'inizio e la fine, i passaggi intermedi sono gestibili a nostro piacimento; la trama subirà leggere variazioni, ma quello che cambierà radicalmente saranno l'arsenale e l'inventario. Infatti, disseminati sull'isola deserta, giacciono diversi medikit, sempre utilissimi. Va da sé che affrontare **Londra** e **l'Area 51** ben carichi di questi preziosi oggetti risulterà più agevole. Ma se vi dicessi che in **Nevada** si trova, nascosto nella base segreta, un bel lanciarazzi? Potrebbe farvi comodo durante i vostri viaggi cittadini e i vostri soggiorni balneari... Ripeto, la scelta è libera; controllate il vostro arsenale e il vostro inventario prima di fare la scelta e tirare le conclusioni appropriate.

GIUDIZIO FINALE: A OGNUNO IL SUO

Forse mi sono espresso con pareri un po' troppo duri nei confronti di questo episodio (vedere box ***"Per Lara è vera gloria?"***); ammetto che mi sono divertito a giocarlo alla stessa maniera dei precedenti. Il gameplay, a parte la scelta degli scenari intermedi, è rimasto invariato e chi ha perso mesi di sonno dietro i primi due, non faticherà a farsi venire le occhiaie anche con Tomb Raider III. Prima di lasciarvi andare a giocare, però, vorrei lanciare un'ultima frecciata. Destinazione: chiunque. Quando uscì il primo Tomb Raider, molti, moltissimi gridarono al miracolo. Il metodo di gioco in terza persona venne preso come metro di paragone per tutti i giochi seguenti; io stesso ho sfruttato la similitudine con la visuale di Tomb Raider per decine di recensioni. Non ho però mai scordato di far presente che, tempo prima di Tomb Raider, la francese Ocean fece uscire il seguito di un platform, **Flashback**, chiamato **Fade to Black**. Chi lo conosce avrà già capito dove voglio andare a parare: se togliete il vestito a Tomb Raider (quello grafico! Porci!) troverete Fade to Black. Visuale con il protagonista visto da dietro le spalle, armi, nemici, enigmi... Un vero predecessore che pochi hanno citato. Massimo rispetto alla **Ocean** e lunga vita a Tomb Raider e ai suoi fans (io aspetto **Resident Evil 3**...)

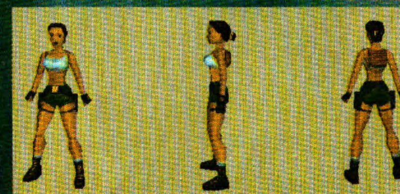
I VESTITI DI LARA

Dal primo Tomb Raider, Lara ne ha fatta di strada. Dopo aver affrontato le intemperie più atroci vestita con un polsino da tennis e due gocce di Chanel n. 5, ha deciso di rifarsi il guardaroba. E guarda che robba!

ORIGINAL. In India inizierete così. Il classico completino alla Lara Croft: hot pants beige, maglietta super aderente celeste, anfibi, cinturone e zainetto. E' il vestito che ha fatto impazzire milioni di giocatori per anni. Inoltre, è quello indossato dalle modelle che hanno impersonato Lara nelle sue varie 'uscite mondane', SMAU compreso. Se non l'avete mai vista dal vivo, lasciate che ve lo sconsigli. Non ne vale assolutamente la pena. Per niente, proprio... Guardate, lasciate perdere perché... Nononononono! In nessuna maniera....



PACIFIC. Ecco, siccome in India fa freddo rispetto al Pacifico, Lara ha pensato bene di spogliarsi ancora un po' di più: la maglietta è diventata un top (URGHL!!) e i pantaloncini sono verdi. Dio, è un po' out mettere due vestiti così simili nello stesso gioco... diciamo che non è chic, ecco!



LONDON. Meno si vede, più si immagina. Qui abbiamo indetto un concorso sul vestito migliore: i porci la preferiscono in tenuta Pacifico perché "... si vede di più", mentre i più morbosi preferiscono il completino che Lara indossa a Londra. Trattasi di una tutina aderente che sembra (se non "è") pelle; nello zainetto trovano posto quattro frustini di cuoio, due gatti a nove code (totale code: diciotto), una Lanterna Magica e centoventi kg di diapositive porno.



AREA 51. In perfetto stile militare, che va anche tanto di moda quest'anno, per la collezione primavera/estate '99, Lara indossa un modello mimetico in scalature di blu (Lapirla, 120.000 marchi) e un top con nuance in nero petrolio (Barzotto, 72 milioni di copechi). Gli anfibi sono Doctor Gibò, gratis se portate una foto di vostra sorella. Nuda.



ANTARTIC. Collezione 'Freddo Orrendo' per l'inverno 1999: giaccone in cordura di cane finemente ricamato a mano dal Giambologna (peso 76 kg e 300 g), pantalone bianco da sporcare a piacimento nella fuliggine del camino natalizio e scarponcino invernale con infradito interno in cuoio capelluto. Sotto, l'immancabile top celeste. Che fashion che sei, Lara!



GUIDA CHE TI PASSA

Tra i vari mezzi che Lara ha a disposizione, ho scelto di presentarvene due. Sappiate che saranno comunque presenti anche una jeep, un mini batiscafo a motore, un motoscafo, un carrello minerario e una mitragliatrice da aeroplano schiantatosi al suolo.



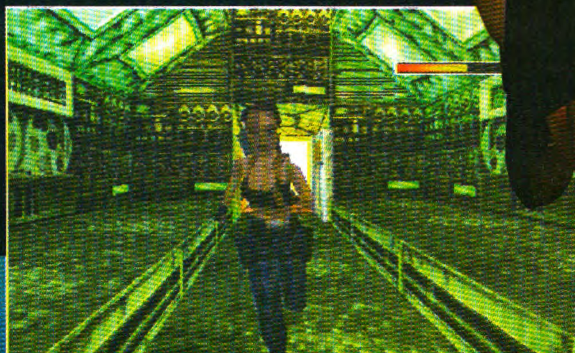
KAYAK. Lungo le rapide del fiume dovrete cimentarvi nella guida di un kayak in pieno stile Rushdown. Evitare gli ostacoli naturali sarà già un problema: inoltre ci saranno anche le cascate e le rapide. Ci manca solo l'orso Bagonghi e poi siamo a posto.



QUAD. E' uno spettacolo da guidare! Si accelera con la X e si frena/retrocede con il quadrato. E' molto maneggevole e vi permette di sbandare contro muri e alberi senza riportare danni. Potete fare pratica già nella casa di Lara. Purtroppo bisogna uscire in cortile (sarebbe stato bello farlo dentro, eh?!), aprire un cancello e testare il mezzo su un circuito. Analogamente al percorso di guerra, scatterà un cronometro che prenderà il tempo del giro. Potete girare quanto vi pare: in questo senso avete per le mani un piccolo gioco di guida. Per scendere, accostate al muretto a destra e schiacciate il cerchio.

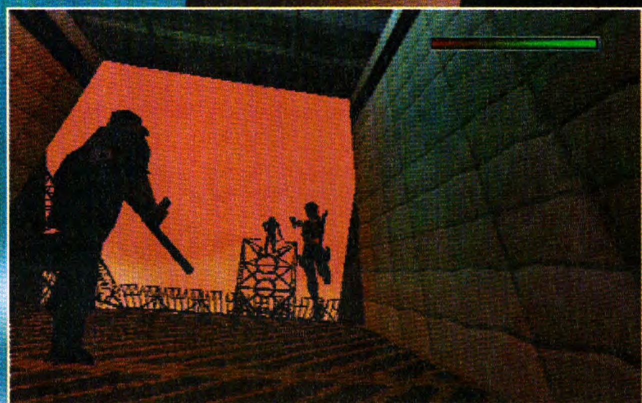


▲ *Nell'Area 51 saremo presi di mira dai soldati dotati di mitragliatori con puntatori al laser. Fate ben attenzione a non entrare nella loro linea di tiro!*





Una fantastica alba americana, direttamente dal Nevada. Sono sempre e comunque un romantico...



Mosse come questa vanno evitate: PRIMA pensate al tipo dietro di voi, quello col manganello, e DOPO risalite il pendio e prendete la mira con tutta calma. Magari con il lanciarazzi...

VOLETE LE CHEAT? NE SIETE SICURI??!

Ero contrario a fornirvi le cheat insieme alla recensione: potete essere forti quanto volete, ma sapete meglio di me che fare un gioco con le soluzioni accanto, oltre a essere squallido (come giocare a Doom in god mode), non vi aiuta certo a sviluppare l'intelligenza. In passato mi sono rovinato troppi giochi avendo sottomano le soluzioni. Potendo avere armi infinite, energia infinita e salto dei livelli, nessuno e dico NESSUNO sarà così forte da non sfruttare questa golosa opportunità. Ma vi capisco: potreste essere incagliati e non vi va di aspettare le soluzioni da noi o da qualcun altro. Certo, meglio che andiate avanti con le armi infinite piuttosto che con il walkthrough di fianco. Ricordatevi che avete pagato dei soldi per questo gioco; il concetto è che vi trattenga attaccati alla Play il più a lungo possibile. Dovete divertirvi a cercare la strada giusta, a sopravvivere, a uccidere con il minimo indispensabile di colpi. Se usate le soluzioni o le cheat anzitempo (nessuno vi vieta di finire il gioco e poi rigiocarlo con le armi infinite: l'ho fatto spesso e sono fiero del mio sterminio!), avrete buttato dei soldi e avrete 'bruciato' un gioco che poteva appassionarvi. Una volta, senza l'ausilio di Internet, era molto più godurioso. Oggi potete avere le soluzioni prima che il gioco esca! Comunque sia, io ve le fornisco ugualmente: l'ultima parola spetta sempre a voi. Ragionate con la vostra testa. Sempre.

TUTTE LE ARMI E MUNIZIONI

L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2
Lara griderà per confermare l'avvenuto inserimento della cheat.

LEVEL SKIP

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2
Lara dirà NO per confermare l'avvenuto inserimento della cheat.

TUTTI I SEGRETI

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2
Lara dirà NO per confermare l'avvenuto inserimento della cheat.

PIENO D'ENERGIA

R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2

QUAD BIKE (chiave del cancello - casa di Lara)

R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2

PER LARA E' VERA GLORIA?

Eccoci qui, a parlare del gioco più atteso dell'anno. Sì, avrete sentito dire la stessa per un sacco di giochi: Tekken 3, Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Gran Turismo... Tutti abbastanza settoriali e comunque mai così presenti anche al di fuori del mondo dei videogiochi. Ma dell'hype abbiamo già parlato, vediamo se valeva la pena di aspettare così tanto. Premetto che ho sottoposto il prodotto anche a personaggi esterni al mondo editoriale ma profondi conoscitori del mondo di Tomb Raider: è molto importante accogliere pareri diversi. Dopo aver maturato un giudizio personale, ho effettuato un giro di consultazioni e, senza sorpresa tra l'altro, ho trovato molti pareri concordi con il mio. Tomb Raider III non ha nulla di nuovo o di speciale. Fermi! Mettete giù le armi! So di essermi inimicato buona parte dei lettori, ma vorrei che arrivaste alla fine prima di farmi trovare una testa di cavallo (morto) dentro il letto in perfetto stile Braveheart. Tomb Raider ha una grande tradizione di successo: gli elementi che lo hanno decretato sono sempre stati riportati pedissequamente nei capitoli successivi. In questo, la Eidos ha mantenuto una coerenza di pensiero davvero ammirevole; quello che non condivido è che, se le chiavi del successo sono arrugginite ma aprono ancora, una bella lucidata di certo non le rovina, no? E allora perché proporci una grafica sempre squadrata e palesemente 'falsa'? Perché spacciarla per incrementata quando l'effetto visivo è lo stesso? Non dubito che le linee di definizione siano state portate da 320 x 200 a 320 x 400, ma la percezione che si ha è sempre la stessa! Non su tutto, però; devo ammettere che il lavoro svolto nelle sezioni acquatiche è notevole e merita il mio plauso (per inciso: non sono un grafico né un programmatore e probabilmente sarei l'ultima persona che dovrebbe giudicare un così minuzioso e sicuramente faticoso lavoro. Purtroppo, 'sta volta è toccato a me... Non me ne vogliano alla Eidos). Dicevamo



dell'acqua: una volta immersi, oltre al nuovo movimento laterale, uno strafe subacqueo in pratica, potrete notare realistiche bollicine innalzarsi verso la superficie. Un altro esempio lo potete trovare nel primo livello, in India, quando sarete SICURAMENTE trasportati dalla corrente sottomarina. Cercando di riaffiorare, vi scontrerete con le radici degli alberi acquatici che formano un vero e proprio tetto attraverso il quale non potete emergere ma dove sbatterete vigorosamente. I cerchi d'acqua che si formeranno sono veramente realistici. Anche quando vi assaliranno i piranhas, perché SICURAMENTE vi assaliranno, l'acqua si colorerà gradualmente di rosso. I poligoni che compongono gli elementi del gioco, da quadrati che erano, sono diventati triangolari. In termini grafici questo si traduce in una maggiore facilità di 'arrotondamento' delle superfici e un maggior realismo grafico. Questo però succede solo in teoria; in pratica il risultato è identico ai precedenti episodi. La discussione è ormai aperta: una corrente di pensiero che esalterà invisibili migliorie grafiche, mentre l'altra si accontenterà di giocare nuove ed esaltanti avventure nonostante la veste sia rimasta la stessa. Un po' come Beatles e Rolling Stones, vuoi più bene al papà o alla mamma, Rustichella Classica o Mediterranea... Chi vivrà, vedrà. Ad ogni modo, non pensate che il prodotto sia un 'pacco': sono sempre le nuove avventure della nostra beniamina; continua a riempire lo schermo con la sua esuberanza e a sparare con la solita 'noscialans'. Chiaramente i grandi cambiamenti non sono fatti per lei; ha bisogno di continuare a proporsi nella sua veste, quella che tutti conoscono. Avrebbe senso cambiare un cavallo vincente? In effetti un cambiamento c'' stato, nel gameplay. A ben vedere non ' neanche tanto leggero, ma non si vede. Si tratta della sequenza dei livelli di gioco; probabilmente ne avrete sentito parlare o ne avrete letto. Funziona così...

Casa: **Psygnosis/Visual Sciencies**
Genere: **Simulazione automobilistica**
Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, volanti e cavo di link**

Formula 1 '98

DI ANTONIO PERNA

Torna la Psygnosis con il titolo di corse più famoso ispirato al mondo della Formula 1. Purtroppo, però, non è tutto oro quello che luccica. Vediamo perché...

A favore
- Licenza ufficiale FIA
- Macchine originali ben ricostruite
- Tante opzioni disponibili
- Buona modalità multiplayer anche in split screen
- Tutti i circuiti del mondiale

Contro
- Grafica che perde di dettaglio
- Aspetto poco curato
- Controlli pessimi
- Intelligenza dei piloti scarsa



Planet Voto
70


l brivido della velocità è da sempre una delle emozioni più affascinanti, e per questo i giochi di corse automobilistiche sono uno dei generi di maggiore richiamo per gli appassionati di videogame (non è un caso che la nuova versione di **TOCA** della Codemasters stia contendendo all'immortale Lara Croft il titolo di 'gioco più venduto di Natale').
La manifestazione più tecnica e più estrema tra le possibili gare automobilistiche è senza dubbio la **Formula Uno**.
La velocità al limite, la precisione richiesta dalla guida, la perfezione assoluta con cui deve essere messa a punto la macchina per giungere a fine gara prima delle altre sulla linea del traguardo, sono fattori che contribuiscono a rendere emozionanti le gare di Formula Uno e gli amanti della velocità non riescono a resistere al rombo dei motori e ai colori delle scuderie. Che ci volete fare, è il destino di noi italiani nati a pochi chilometri da Maranello.
Fino a ieri se volevate giocare la vera Formula Uno su PlayStation i titoli giusti da acquistare erano quelli targati **Psygnosis**, con **Formula 1** e **F1 '97**. **Formula 1 '98** doveva riprendere il successo dei capitoli precedenti della serie, ma mette in mostra alcuni difetti su cui è difficile sorvolare. Purtroppo.



La grafica di Formula 1 98 lascia molto a desiderare: troppo pixellata ai limiti della 'sgranatura'. Ci aspettavamo di più dalla Psygnosis.



La vista da dietro classica risulta essere ancora il miglior compromesso tra impatto visivo e giocabilità. Provate, però, anche le altre opzioni.

CHI BEN COMINCIA...
L'avvio del gioco è di quelli confortanti. Dopo una discreta introduzione che fa presagire cose buone si passano in rassegna le opzioni disponibili. Le modalità di gioco sono fondamentalmente due: **Arcade** o **Gran Premio**. Nel primo caso si punta maggiormente sull'azione immediata di gioco, con la gara in pista che vi vede protagonisti contro gli altri piloti per arrivare in testa in una lunga corsa ad inseguimento o contro il tempo (in questo caso, come spesso accade nelle simulazioni di guida, è necessario superare i checkpoint definiti per ogni pista arrivare entro il limite

concesso dal computer). In modalità Gran Premio, invece, l'impostazione diventa più simulativa con prove libere, qualifiche e gran premio da affrontare in sequenza e con gli assetti e le specifiche tecniche delle vetture che assumono maggiore importanza ai fini dell'economia di gioco. È poi possibile correre sulla pista sgombra per cercare di stabilire il proprio miglior tempo, oppure si possono sfidare i propri amici in emozionanti testa a testa.

ANCORA OPZIONI

Tornando alle opzioni di gioco è possibile scegliere di correre impersonando uno qualsiasi dei piloti che hanno preso parte al campionato del mondo 1997-98, correndo quindi con una qualsiasi delle scuderie ufficiali; a differenza dei titoli precedenti, infatti, Formula 1 98 esce con la licenza ufficiale della **FIA**. Un'idea dettata dal marketing della Psygnosis ma che rende più realistico il titolo. Naturalmente ciascuna macchina si presenterà con le caratteristiche della vettura originale, quindi se volete avere vita più facile correte su una **McLaren** o una **Ferrari**, mentre se amate il brivido della lotta all'ultimo sangue per la conquista di un punticino potete anche sedervi su una **Tyrell** o una **Minardi**. Sta a voi decidere, tirando fuori quello spirito competitivo che avete dentro. A questo punto si può iniziare a parlare delle opzioni che riguardano la gara: oltre al numero di **giri della corsa** è possibile selezionare diversi tipi di **aiuto** (quasi tutti indispensabili visti i problemi del gioco) come la migliore traiettoria da seguire tracciata sulla pista, la frenata e lo sterzo impostati automaticamente, la possibilità di rendere la propria macchina indistruttibile ed esente da guasti meccanici. Cio nonostante, durante la gara è possibile rientrare ai box per cambiare gomme o riassettare la macchina. Almeno sulla carta: perché dopo la prima esperienza vivrete il **pit-stop** come un autentico incubo. Abituati a vedere Schumacher rimanere fermo solo una decina carsa di secondi, voi tapini sarete accolti sulla **pit-lane** da cinque-sei meccanici che, tranquilli e per niente adrenalinici, vi accompagneranno davanti al vostro box, quindi con estrema delicatezza e cura vi solleveranno per risolvere i vostri problemi. Bello vero? Peccato che nel frattempo quel disgraziato di **Hakkinen** vi abbia doppiato tre volte, mentre quel 'canchero' della Tyrrel vi fa una bella pernacchia. Dal punto di vista delle opzioni disponibili non ci si può certo lamentare, peccato che subito dopo aver grattato la superficie si scopre che non è tutto oro quello che luccica. Lo so, rischio di passare per un severo



Le piste a disposizione sono varie sia in modalità Arcade, sia in Gran Premio. Se volete è possibile conoscere le migliori traiettorie di curva.



Il realismo sportivo del gioco non contempla anche lo sfruttamento della scia. Uscire, come in questo caso, vicino alla macchina che vi precede non potrà regalarvi alcun vantaggio specifico. Meglio affidarsi al sorpasso in frenata.



La vista dall'interno dell'abitacolo è differente rispetto ai precedenti F1. La versione 98 consente di vedere il movimento delle gomme (anche quando sterzate) e di aggiungere una spruzzatina di sana eccitazione



La fermata ai box è qualcosa di veramente frustante: lenti i meccanici, addirittura scandaloso l'omino che vi dà il via dopo la sosta.

FORMULA 1 NEL TEMPO

La Psygnosis è giunta al terzo titolo della serie Formula 1, ma non riesce a migliorarsi per ciò che riguarda la qualità della realizzazione rispetto ai programmi precedenti. Il primo Formula 1 uscito nel 1995 ebbe uno straordinario successo e si mise in mostra per l'ottima grafica e la grande velocità, anche se l'intelligenza dei piloti era piuttosto scarsa e portava a comportamenti in pista poco logici e spesso causa di incidenti. Formula 1 '97 è fino ad ora il miglior titolo della serie, con una grafica ottima e ancora più dettagliata del suo predecessore, un'intelligenza artificiale dei piloti molto ben curata e una giocabilità da primato. Mancava ancora la licenza ufficiale della FIA che impediva l'utilizzo dei nomi di piloti e scuderie, la riproduzione dei loghi grafici e l'impiego delle statistiche e delle simbologie ufficiali del campionato mondiale.

PUNTI DI VISTA

Le viste a disposizione prevedono quella classica da dietro la macchina che può essere vista da posizioni più o meno vicine e più o meno vicine a terra a seconda del campo visivo che si intende coprire. Poi ci sono la vista dal musetto della macchina, quella a schermo intero, con solo la posta che vi sfreccia davanti e nessun altro punto di riferimento e (novità) quella dall'interno dell'abitacolo. Quest'ultima visuale poteva sicuramente essere realizzata meglio per riuscire a trasmettere una maggiore sensazione di coinvolgimento, invece l'assenza del volante e di qualsiasi movimento (oscillazioni, sobbalzi, urti) che venga trasmesso dalla pista la riducono a poco più che una elaborata cornice al di fuori della quale si svolge l'azione. Peccato.

VELOCITÀ RELATIVA

La sensazione di velocità che la grafica è in grado di trasmettere è buona qualunque sia la visuale utilizzata. Quella più da lontano è meno emozionante ma permette di seguire meglio l'evoluzione del tracciato e di impostare le proprie traiettorie, mentre quelle più ravvicinate (musetto e pista) sono sicuramente più coinvolgenti ma non forniscono abbastanza punti di riferimento per riuscire ad avere una guida pulita. Ottimi i replay, che grazie alla qualità della grafica sono estremamente piacevoli da guardare.



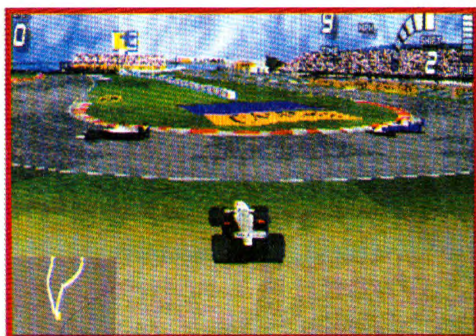


Il momento della partenza è sempre emozionante: il consiglio è di non tenere troppo alto il numero di giri del motore. Meglio dosare l'acceleratore e dare gas una frazione prima che scatti il verde... anzi che si spengano le luci rosse.

brontolone che sta a guardare il fantomatico 'capello'. Ma non è così, ve lo giuro. I problemi ci sono e si vedono tutti. A cominciare dalla grafica.

F1 98: UN PASSO INDIETRO PER LA GRAFICA

A questo punto è necessario analizzare la caratteristiche più strettamente tecniche di Formula 1 '98. Tutta la grafica è naturalmente realizzata in 3D; i modelli dei tracciati e delle vetture fanno anche ampio uso di **texture mapping** con risultati a volte contrastanti.
Se da un lato si ottiene una maggiore definizione per ciò che riguarda i colori e i loghi impiegati nella decorazione delle auto, d'altro canto, in certi casi aumenta l'effetto di spixelizzazione e si perde la finezza di alcuni dettagli che invece erano resi con maggiore profondità dal motore grafico dei programmi precedenti.
Le auto di Formula 1 (il primo, e a questo punto il più bello) erano ricostruite facendo ampio uso di effetti di ombreggiatura, ma erano comunque meglio definite rispetto a quelle di Formula 1 '98; e anche la pista risultava più 'filante' una volta in movimento, mentre ora l'irregolarità del fondo stradale viene resa con una fastidiosa sovrapposizione di poligoni in diverso tono di grigio che non sempre risulta fluida nei movimenti.
La perdita di definizione del dettaglio grafico delle vetture diventa particolarmente evidente quando queste si trovano all'orizzonte, riducendosi ad un insieme di poligoni estremamente spigoloso e poco riconoscibile; nelle versioni precedenti del gioco l'aspetto grafico delle auto in lontananza era molto più dettagliato.
Le piste sono ricostruite abbastanza bene e sono anche fedeli a quelle originali del campionato del mondo appena conclusosi, ma non si riescono a rivivere le emozioni che i primi due titoli della serie erano in grado di regalare a causa del sistema di controllo davvero inefficace.



I controlli del gioco non sono assolutamente all'altezza di un titolo come Formula 1 98: troppo spesso si rischia di uscire di strada o di andare in testacoda.



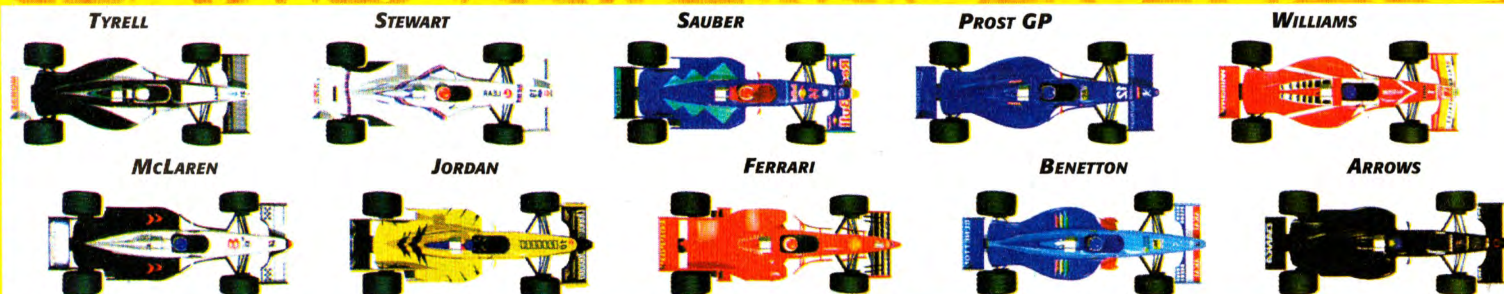
DUE PASSI INDIETRO PER LA GIOCABILITÀ

Quello del sistema di controllo è sicuramente il peggiore difetto di cui soffre **Formula 1 '98**. Il controller è estremamente brusco e impreciso nella gestione della vettura, e in un gioco che dovrebbe fare della velocità il suo punto di forza non è sicuramente una qualifica di merito. E qui non si tratta soltanto della necessità di modulare correttamente acceleratore e freno per ottenere una



Ma voi l'avete mai vista una Formula Uno saltare come un grillo in mezzo alla pista? Poteri occulti dei videogames.

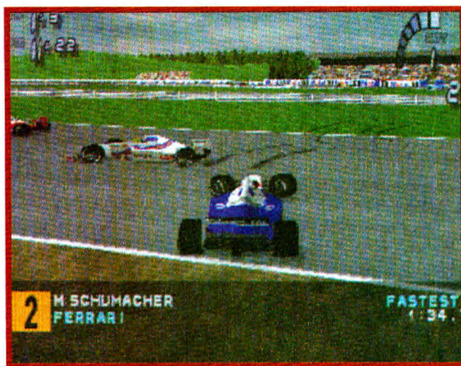
MCLAREN MERCEDES O MINARDI FORD? MEGLIO UNA BELLA JORDAN!





Meglio della grafica e dei controlli è senza dubbio la cornice scenografica, ben curata nella sua idea generale e abbastanza corrispondente a quello che si vede sui veri circuiti del Circus.

risposta sensibile e realistica della vettura come dovrebbe essere per una buona simulazione di formula uno. Purtroppo anche le curve più ampie percorse a velocità moderata non lasciano scampo a drammatici fuori pista, e un qualsiasi tentativo di correzione porta immancabilmente ad un testacoda.
Si può restare in pista modulando opportunamente il freno, ma questo significa lasciare via libera agli avversari e accumulare ritardi drammatici. Le cose migliorano un po' giocando con un volante analogico, dove le risposte delle vetture si fanno più progressive e morbide, ma la sostanza del giudizio non cambia: il sistema di controllo non è correttamente calibrato e costituisce un ostacolo difficile da superare nell'approccio al gioco. A peggiorare le cose ci si mette anche l'intelligenza artificiale delle macchine controllate dal computer che non sempre si rivela all'altezza, con piloti che alla partenza si intraversano lungo la pista girandosi a 90° oppure che non mantengono le traiettorie corrette in curva causando



Schumacher fa il miglior tempo in pista e quel 'ciulotto' della Tyrell decide di fare un bel testacoda danneggiando la vettura. Ora non rimane che rientrare ai box... ahimé. Intanto la corsa continua.

incidenti inaspettati. Insomma, è veramente un problema, e il rammarico si fa più grande pensando alla versione quasi perfetta del gioco che era stata pubblicata l'anno scorso (Formula 1 '97... consigliato caldamente!).

BILANCIO IN ROSSO

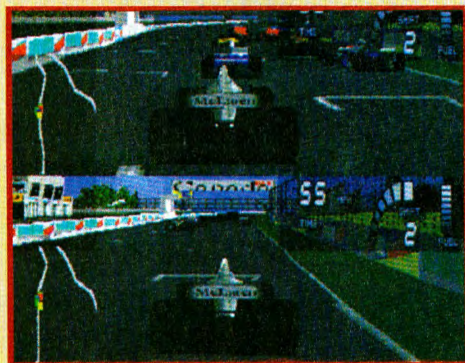
La giocabilità del titolo **Psygnosis** è più vicina a quella degli arcade rapidi e veloci, che non alla profondità e al realismo di una vera simulazione di guida come è **Gran Turismo**, ma manca comunque quel minimo di comportamento verosimile che riesce a catturare l'attenzione. In realtà i dettagli che fanno parte del gioco sarebbe anche buoni, e dimostrano un sincero impegno da parte dei programmatori per arrivare ad offrire un prodotto valido: ad esempio ci sono le classiche strisciate di gomma sull'asfalto che restano a imperituro ricordo di una bella frenata al limite; oppure gli effetti di lens flare simulano il riflesso del sole sull'ipotetica telecamera da cui si segue l'azione. Tutto però si perde in una sensazione di approssimativo dettata principalmente dalla difficoltà di gioco mal calibrata e dalla perdita di definizione grafica. È un peccato perché gli aspetti di contorno di una simulazione di Formula 1 ci sarebbero tutti, così come gli aspetti tecnici relativi all'impostazione dell'assetto della macchina, le soste ai box, l'usura meccanica e delle gomme, le sessioni di qualifica; ma l'aspetto chiave del gioco è la gara in pista, dove la preparazione eseguita ai box ha un effetto solo marginale e dove le difficoltà di guida non sono dettate dai ritmi che si tengono in gara o dallo sfruttamento al limite della propria macchina, ma dai difetti di programmazione e dalle lacune dell'interfaccia di controllo. E questo per un titolo di Formula 1 con ambizioni di profondità di gioco è sicuramente un grave difetto.

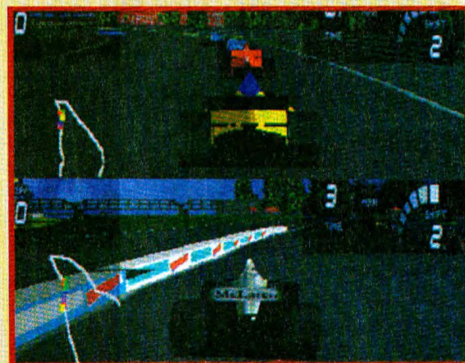


La vista dall'elicottero è molto bella, anche se è maggiormente consigliata per gli spettatori più che per il pilota virtuale.

GIOCO DI COPPIA... IN QUATTRO

Formula 1 98 promette di essere, al di là del suo valore reale ampiamento discusso e sviscerato nella recensione, un gioco coinvolgente. Nel senso che può coinvolgere più persone. Infatti, oltre alla normale funzione 'split screen' che consente di correre in due (soluzione sconsigliata caldamente sotto i 20 pollici Tv), è possibile 'linkare' due PlayStation e giocare in quattro. La modalità multiplayer è sicuramente l'aspetto più





interessante di Formula 1 '98: in questo caso su ciascuna PSX si corre in split screen. Rispetto alle edizioni precedenti del gioco ora sono presenti anche le vetture controllate dal computer nella modalità multiplayer, il che aggiunge sicuramente tono alla sfida. Un gran casino non c'è che dire, ma tra amici potrebbe risultare anche simpatico. In redazione abbiamo provato a giocare su due schermi: ci siamo inchiodati tutti e quattro alla terza curva del primo Gran Premio. Siamo certi che riuscirete a fare meglio di noi.

Formula 1 98 esce con licenza ufficiale della Federazione Internazionale Automobilistica, la FIA. Questo particolare, oltre a costare qualche miliarduccio alla Psygnosis, ha permesso di utilizzare le macchine che hanno corso il Campionato del Mondo 1997, con le relative caratteristiche tecniche.
Il nostro consiglio è di scegliere una macchina di fascia media: la Jordan, per esempio.



PROVA PLANET

Casa: **Ubisoft/Smart Dog**
Genere: **Sportivo**
Numero Giocatori: **1-2, fino a 4 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Controller analogico, Dual Shock**

All Star Tennis '99

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto
70

Voce	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6

A favore:
- Buona inquadratura del campo che non disorienta e permette di seguire bene l'azione
- Buona immediatezza nel portare i colpi
- Ottime animazioni dei tennisti
- Bellissimo da giocare in due

Contro:
- Dettaglio grafico non ricercatissimo
- Il controllo di giocatore e pallina a volte può entrare in conflitto
- Qualche musichetta in più non avrebbe guastato

PROVA PLANET

Spesso i giochi sportivi esistenti per una console possono fare la differenza tra il suo successo e il suo fallimento. La **PlayStation** ha saputo costruire il suo successo su una grande disponibilità di titoli diversi, ma finora un gioco dedicato al tennis in grado di fare la differenza non si era ancora visto. Proviamo allora con **All Star Tennis '99** della **Ubisoft**


Uno dei punti di forza del gioco è senza dubbio l'ottima scelta delle inquadrature, che favoriscono la visibilità dell'azione

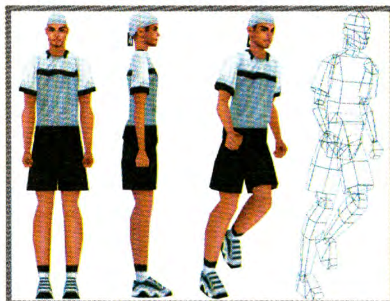


La supervisione fornita da alcuni importanti giocatori ha favorito la veridicità dei colpi. Ben riuscita, per esempio, la tecnica del servizio e del dritto.



I CAMPIONI DELLA RACCHETTA

Non credo ci sia bisogno di spiegare a qualcuno come si giochi a tennis, anche perché in caso contrario la pagina a mia disposizione non sarebbe sufficiente a farvi capire com'è il gioco della Ubisoft. La prima cosa che salta all'occhio quando si carica il gioco è che partecipano alla presentazione alcuni dei giocatori più famosi del circuito professionistico, come **Michael Chang**, **Richard Krajicek** (olandese campione sull'erba di Wimbledon), **Mark Philippoussis** (il bombardiere australiano), **Gustavo Kuerten** (vincitore dell'ultimo Roland Garros) o **Jonas Bjorkman**, e giocatrici del calibro di **Conchita Martinez** e **Jana Novotna**. E la loro presenza non si limita al filmato introduttivo; infatti passando al menu di selezione dei giocatori sarà possibile impersonare alcuni dei campioni più famosi del circus. Non tutti però, così come non sono accessibili i tornei più famosi. Segno che la licenza della Ubisoft copre solo una parte dei diritti del Grande Slam. Non è comunque un aspetto fondamentale se la giocabilità di una partita di tennis è stata riprodotta con la dovuta fedeltà 'agonistica'.


Le animazioni dei giocatori sono state curate fin nei minimi particolari



Finalmente anche noi maschietti potremo giocare un doppio femminile. Potenza della PSX!



AST99 presenta alcune pecche quando si tratta di controllare contemporaneamente giocatore e pallina.

PALLA IN CAMPO

Cominciamo a giocare una partita semplice (sono disponibili anche le modalità arcade, torneo e bomb tennis) scegliendo il tipo di terreno su cui giocare e che andrà a influenzare i rimbalzi della pallina; i giocatori sono animati con grande attenzione ai dettagli e in maniera molto realistica. Le animazioni sono fluide e i comportamenti vengono simulati a dovere: i palleggi, il servizio e i colpi in tuffo, le scene di esultanza e quelle di rabbia. L'aspetto è convincente, anche se non propone sicuramente nulla di sconvolgente. Ma la risposta ai controlli com'è?

IL TOCCO SENSIBILE DEL CAMPIONE

In un videogioco sul tennis la sensibilità e la risposta ai comandi è fondamentale per riuscire a dare il feeling di un effettivo controllo sulle traiettorie della pallina. **All Star Tennis '99** da questo punto di vista si rivela ben strutturato, con l'utilizzo dei quattro tasti della PlayStation per eseguire i colpi principali e i tasti direzione per impostare la traiettoria della pallina. La scelta tra diritto o rovescio verrà stabilita automaticamente in base alla posizione rispetto alla pallina, mentre al giocatore è lasciato il compito di decidere per un colpo teso o morbido, per un pallonetto o un lungolinea. All'inizio è difficile riuscire a controllare con precisione prima il giocatore in fase di avvicinamento alla pallina e poi la traiettoria della stessa dopo il colpo: non stupitevi se alle prime partite spedirete un po' di palline in tribuna. Bastano già pochi set per guadagnare rapidamente in precisione e iniziare a fare i primi scambi. Anche il servizio è ben progettato: facile da tenere in campo per i principianti, versatile nel momento in cui si intende forzare la battuta.

GAME, SET, MATCH

Con il dovuto allenamento diventa subito facile riuscire a dare vita a partite entusiasmanti, e il livello di difficoltà non è mai tanto difficile da diventare frustrante. La giocabilità si mantiene comunque su livelli decisamente arcade, senza degenerare in ritmi frenetici che non sono propri del tennis, ma senza neanche cercare particolari finezze simulative. Anche per questo **All Star Tennis '99** offre il meglio di sé nelle partite con i propri amici, di fronte a un avversario in carne e ossa; in questo caso la longevità viene moltiplicata dalla competizione diretta. Un titolo sicuramente interessante per tutti gli appassionati di tennis.



OCCHIO ALLA FUCILATA

Durante gli scambi più accesi è possibile caricare il colpo da portare con la racchetta per imprimere più forza alla pallina, soprattutto se riuscite ad anticipare le traiettorie dei vostri avversari. In questo caso il giocatore che controllate si esibirà in una vera e propria fucilata, con tanto di coda di fuoco alla pallina e che sarà molto difficile riuscire a ribattere.

SILENCE, PLEASE!

L'atmosfera del campo di gioco è ricreata a dovere anche dagli effetti sonori: applausi, urla, gli interventi dell'arbitro. Anche in un videogame è comunque arrivata la persecuzione del telefonino: può capitare infatti di sentirlo suonare sugli spalti, con il pubblico che si metterà a fischiare la persona irrispettosa del silenzio che lo ha lasciato acceso. Un bel tocco di classe.

MODALITÀ DI GIOCO

A parte le modalità Arcade e Torneo è disponibile anche una simpatica opzione Bomb Mode, in cui ogni volta che la pallina rimbalza a terra lascia sul posto una bomba a tempo. Non restate vicini quando esploderà, e state attenti al bagliore che vi impedirà di seguire in maniera pulita le traiettorie della pallina.

UNION GAME ZONE

Gioca on line con http://gamezone.uol.it

Dove inizia il divertimento

OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...



Crash Bandicot 3



Spyro the dragon



Formula1 98



5 Elemento



MediEvil





EVENTO del MESE





Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese e, prenotandolo, riceverai un fantastico omaggio*

Le ANTEPRIME del MESE

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT





CORE EIDOS



Earth Worm Gym



All Star Tennis 99



Toca Touring II

Le NOVITÀ del MESE

Vieni a provare il volante Force Feed Beack





Monaco GP



Carmageddon II



Asteroid

Tutti i marchi ® appartegono ai legittimi proprietari

INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23



C.T.O. S.p.A. HALIFAX



Da noi ogni 12 giochi 1 in OMAGGIO



Richiedi la card

* Salvo esaurimento scorte

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*



Casa: **Codemasters**
Genere: **Simulazione di guida**

Numero Giocatori: **1/2 in split-screen, fino a 4 in link mode**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, Neg Com, volante**

Toca 2



Planet Voto

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	10
Longevità	9
Originalità	8

A favore:
- Condizioni climatiche variabili costringono il giocatore a cambiare strategia in corsa
- Il sonoro dei motori, che varia a seconda dell'auto usata, rende il gioco assolutamente reale
- Simulazione danni straordinariamente realistica
- Grande varietà di corse
- Immediatezza di gioco

Contro:
- Settaggio macchine essenziale, non paragonabile a Gran Turismo
- Parco macchine iniziale troppo limitato
- Visibilità penalizzata nella modalità split-screen

PROVA PLANET



Mettete insieme le qualità migliori di **Toca** (oggi disponibile in Platinum) e le caratteristiche vincenti di **Colin McRae Rally**, aggiornate il tutto con gli ultimi ritrovati della computer graphic, quindi 'rubate' a **Gran Turismo** alcune idee brillanti: risultato **Toca 2**. I programmatori della Codemasters hanno fatto un buon lavoro, migliorando la grafica sgranata del primo Toca tanto da poter competere con **GT**, il termine di paragone per qualsiasi gioco automobilistico in uscita da oggi al 2000.

FORZA, CORAGGIO E ASTUZIA

Quello che conquista di Toca 2 è l'immediatezza di gioco. Inserisci il dischetto, accendi la Play e... via, sei subito in pista per il giro di qualificazione. Niente patenti da acquisire per partecipare ai tornei, niente 'periodo di pratica' che dura giorni. Certo, i primi giri saranno caratterizzati da testacoda, scontri frontali con barriere, fermate ai box obbligate. Ma dopo pochi minuti sarete già competitivi. In Toca 2 occorre essere veloci, ma è ancora più importante buttare in pista il cuore e la testa. Infatti, fino a quando non avrete conquistato una macchina bonus dalle prestazioni *monstre*, sarete costretti a gareggiare con le auto ufficiali del campionato britannico di granturismo (vedere box), che in fondo si equivalgono per caratteristiche e prestazioni. Quindi, la differenza in gara la fa il coraggio - e la bravura - di frenare qualche millesimo di secondo dopo l'avversario diretto... ma anche di buttarlo fuori senza prendersi il 'cartellino giallo' dal direttore di gara. Infatti, l'abilità nel tagliare la strada agli avversari, nel tamponarli per costringerli a un 'dritto' alla chicane, o nell'obbligarli a mettere le ruote sull'erba per perdere il controllo dell'auto sono delle vere e proprie tecniche di corsa. Ma occhio ai kamikaze: i programmatori di Toca 2 hanno dotato i vostri avversari della stessa 'cattiveria' vostra, quindi attendetevi 'sportellate' da panico.

Grazie a un'efficace risoluzione grafica, 512 x 240 pixel, è possibile vedere l'interno dell'abitacolo attraverso i finestrini.



GRAFICA DA CAMPIONI

Gli artisti della Codemasters hanno lanciato il guanto di sfida a **Gran Turismo** studiando un particolare tipo di risoluzione grafica, ben **512 x 240 pixel**, che consente addirittura di vedere attraverso i finestrini delle macchine la testa dei piloti spostarsi durante l'impostazione di una curva. Rispetto al Toca originale, la nuova versione non scende mai sotto i 30 fotogrammi per secondo, raggiungendo i 50 durante le qualificazioni. Una velocità che rende le gare assolutamente realistiche. Straordinario anche il sonoro: ogni macchina possiede un proprio 'suono', che fa capire le differenze tra un motore e l'altro ma, soprattutto, eccita il giocatore facendo salire l'adrenalina a mille.



Toca 2 non regala ai giocatori la possibilità di settare le macchine come in Gran Turismo. Ma l'immediatezza del gioco e gli scontri in pista valgono il prezzo del biglietto.

PIT STOP A GO GO

Il campionato si articola su 13 gare che si svolgono su 8 circuiti. La schermata iniziale contiene l'opzione che informa sulle caratteristiche principali di ogni pista, con i suggerimenti e le traiettorie per affrontare le curve più difficili, oltre alla descrizione delle macchine a disposizione. Una volta in pista, poi, occorre affrontare ben due manche per ogni gara, potendo raccogliere fino a 15 punti in caso di vittoria. Durante la gara - e qui inizia la goduria - le condizioni climatiche possono costringere i concorrenti a rientrare ai box per adattare la macchina al fondo bagnato, oppure per riparare i danni causati da un testacoda o da un cappottamento. I danni alle macchine sono visibili e valutabili immediatamente: durante una gara mi è capitato di tamponare un avversario facendo letteralmente volar via il cofano in pieno rettilineo!

CONSIDERAZIONI

Toca 2 è un gran bel gioco, proponendosi come eccellente compromesso tra l'immediatezza di **Need for Speed 3** e il realismo automobilistico di **Gran Turismo**. Consiglio: giocate Toca 2 con almeno il dual shock, altrimenti vi perdete il 50% del divertimento.



IL PARCO MACCHINE BASE

HONDA ACCORD - Motore 16V trasversale, cambio sequenziale Hewland

AUDI A4 - Motore 4 cilindri, 296 cavalli a 8250 giri/min., cambio sequenziale audi Sport

VAUXHALL VECTRA - Motore 4 cilindri 16V, 295 cavalli a 8400 giri/min., cambio X-Trac sequenziale

VOLVO 240 - Motore 5 cilindri 20V, 290 cavalli a 8500 giri/min., cambio X-Trac sequenziale

FORD MONDEO - Motore 6 cilindri 24V, 295 cavalli a 8500 giri/min., cambio sequenziale Hewland

NISSAN PRIMERA - Motore 4 cilindri 16V, 297 cavalli a 8300 giri/ min., cambio X-Trac sequenziale

PEUGEOT 406 - Motore 4 cilindri 20V, 300 cavalli a 8300 giri/min., cambio X-Trac sequenziale

RENAULT LAGUNA - Motore 4 cilindri 16V, potenza 296 cavalli a 8250 giri/min., cambio sequenziale

Sette modalità di gioco

- **Campionato:** articolato su 13 gare di 2 manche l'una distribuite su 8 tracciati del campionato britannico 1997/98.
- **Sfida:** una corsa contro il cronometro: check point distribuiti lungo il percorso che, giro dopo giro, diventano sempre più difficili da centrare.
- **Campionato auto sponsorizzato:** tutti i piloti dispongono della stessa macchina e occorre acquisire un numero di punti definito per accedere al campionato successivo.
- **Corsa singola:** competizione che si svolge sugli otto circuiti ufficiali e, per i più bravi, su nove piste bonus.
- **Prova a cronometro:** prova standard e gara a cronometro. In quest'ultima il computer assegna un tempo per completare il giro. Più tornate si realizzano, maggiore è il punteggio.
- **Partita multiplayer**
- **Prova pista:** consente di acquisire dimestichezza con la macchina scelta, che può essere testata su un circuito a scelta e nelle condizioni climatiche necessarie alla prova.

Casa: **Scee/Canal+ Multimedia**
Genere: **Sport**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazione)**

Rushdown

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



nowboard, **mountain bike** e **kayak**: cos'hanno in comune questi tre sport? L'alta velocità, il fatto che questa non si raggiunge con un motore ma soprattutto SONO IN DISCESA! Dall'esplosione del bungee jumping, gli sport estremi sono diventati di moda. Rafting, canyoning, caduta libera con tavola da snowboard, gara di Cozze del Medio e Basso Adriatico: tutti sport ad altissimo rischio e a grandissima velocità che richiedono non l'uso di un motore, ma sfruttano la forza di gravità. Prima di cominciare, una premessa: lo snowboard (YEAH!) non è considerato sport estremo; in casi come **Rushdown** lo possiamo annoverare in tale schiera per la velocità e la pericolosità delle piste presenti nel gioco, che non hanno nessun riscontro reale (avete mai visto delle gallerie innevate?!).



Solo un pazzo si avventurerebbe su una discesa così in bicicletta. In realtà SOLO i pazzi vanno in bicicletta.



Ecco uno sport maschio! Lasciate perdere kayak, biciclette, palloni... Il feeling della neve (anche grazie alle vibrazioni) è molto presente.

DA SOLI O IN COPPIA

Dopo un'intro modello videoclip, veloce e martellante, con una colonna sonora drum'n'bass come impone il trend **post-Wipeout** e di cui **Cool Boarders** ha fatto tesoro, ci si presenta la scelta della modalità di gioco. Si può giocare da soli o in coppia, nel qual caso lo schermo si dividerà in due; orizzontalmente o verticalmente sarà una scelta vostra. Si può giocare in **Arcade** o **Championship**; in ognuna, comunque, possiamo scegliere se correre in modalità **time trial** (corsa a tempo) o **battle**, cioè contro un altro giocatore. Effettuata questa seconda scelta, passiamo a selezionare la nostra interfaccia tra i vari corridori disponibili: contrariamente a **Cool Boarders**, cui **Rushdown** strizza non poco l'occhiolino, le differenze tra questi sono puramente estetiche. Le qualità aggiuntive alla nostra pura abilità verranno date dalla scelta dell'attrezzo: ogni tavola, kayak o bicicletta viene corredata di un grafico a tre assi, IDENTICO a quello di Cool Boarders, dove sono rappresentate velocità, stabilità e maneggevolezza. Da segnalare che, mentre le bici e i kayak sono anonimi, le tavole sono 'marchiate **Rossignol**, casa che ha sponsorizzato in parte il gioco riproducendo alcune delle sue tavole (che, a dirla tutta, nella realtà non mi hanno mai dato tanta soddisfazione). Le gare si svolgono nei cinque continenti e si compete in ognuna delle specialità su ogni continente: mentre in modalità arcade, una volta terminata una gara di specialità, possiamo passare a quella del continente successivo senza finire le altre, in modalità championship passeremo di livello terminate tutte e tre le gare.



L'effetto acqua di Rushdown è il migliore che si sia mai visto in un un gioco PSX. Anche migliore di Croc.

DUAL-SHOCK SENZA COMPROMESSI

Da un sacco di tempo (e ingiustificatamente) il **Dual-Shock** non era supportato completamente, cioè vibrazioni e manopole analogiche: FINALMENTE un altro gioco utilizza tutte le caratteristiche del fantastico joypad Sony, permettendo di controllare morbidamente e fantasticamente BENE la nostra interfaccia videoludica! Si curva spostando la manopola a destra e a sinistra mentre, udite udite, si accelera spingendola in avanti e si decelera tirando verso di noi. Nessuno, a mia memoria (anzi sì, il **Colin McRae** della Codemasters), ha utilizzato il controller in questa maniera tanto evidente quanto semplice e, soprattutto, sottovalutata. Analogamente a Cool Boarders, accentuiamo la curva effettuata con la manopola con un pulsante, creando l'effetto derapata. L'altra opzione di comando è il salto per evitare ostacoli naturali. Non si possono però fare evoluzioni in aria come si faceva per lo snow in... Cool Boarders (basta!), ma questa mancanza viene compensata dal fantastico controllo sul mezzo, mai così sciolto e semplice, e dalla presenza delle vibrazioni di ritorno del joypad. Tutto sommato un gioco godibile, non eccelso ma abbastanza divertente per varietà di situazioni. Il gioco in coppia è, come al solito nei giochi sportivi, molto divertente, mentre da soli non ci vorrà molto prima di passare ad altro, magari a giochi specifici su ognuna delle categorie.



Badate di scegliere la tavola giusta: freeride per un miglior controllo e alpine per una maggiore velocità. Controllate però la vostra adrenalina!



Durante le gare in mountain bike, se accentuate la curva con il quadrato, il pilota appoggerà la gamba sull'esterno consumandosi le suole.

Una tripla da paura

SNOWBOARD
In questa fantastica disciplina è possibile muovere a destra e a sinistra la tavola mentre siamo in aria: una vaghissima idea di 'trick' potrebbe pervadervi!

KAYAK
Nel kayak gli ostacoli naturali sono rappresentati da mulinelli, tronchi e massi; il pregio di questa specialità sta nella grafica dove l'acqua non è mai stata così limpida e reale, neanche in Rapid Racer.

MOUNTAIN BIKE
La pericolosità di questi sport è celebrata dalle folli discese in bicicletta che si percorrono nella terza disciplina: personalmente ritengo folle l'utilizzo della bicicletta in sé per sé. Soprattutto in città.



In teoria vi è concesso saltare con il kayak, ma in assenza di pendenze, l'unico risultato che avrete è che il canoista alzerà le braccia brandendo la pagaia come un trofeo.

Planet Voto

76

Voce	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	10
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Bellissima l'acqua nelle gare in kayak
- Come in tutti i giochi sportivi, il divertimento raddoppia quando si gioca in due, anche se sono contrario in maniera assoluta allo split screen, veramente scomodo

Contro:
- La modalità di gioco singola regala emozioni limitate al tempo che passerete cercando di battere i vostri record, vista la mancanza di evoluzioni aeree
- Questo trasforma le competizioni in mere gare a tempo
- La longevità non esagerata è aumentata però dalla presenza di tre sport

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Simulazione di volo spaziale**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni)**

Colony Wars Vendetta

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

84

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	10
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	7

A favore:

- La grafica è superlativa e ben si addicono i brani di musica classica in tono epico
- L'aggiunta di missioni sulla superficie dei pianeti aumenta la già grande varietà di compiti da svolgere, numerosi e ben bilanciati
- Grapple Gun è una divertente innovazione, come pure i pod
- La fluidità risulta incredibile, se si pensa alla quantità di dati da gestire

Contro:

- Tutti i difetti del metodo di controllo del primo Colony Wars: ostico, difficile da padroneggiare e con l'inutile presenza di rotazioni laterali
- La presenza dei laser anti-protezione mi sconcerta: colpire la stessa nave con un'arma diversa per toglierle gli scudi mi sembra superfluo e noioso

PROVA PLANET



Tremenda vendetta contro chi ha mal giudicato il primo **Colony Wars**! I piloti della **Flotta della Federazione Terrestre** sono tornati per fare giustizia (sommaria, tra l'altro) nel più colorato, esplosivo e iridescente shooter spaziale mai uscito per **PSX** A un anno dall'uscita del primo episodio, che aveva suscitato pareri discordanti, la **Psygnosis** torna nello spazio.

KRON ALLA RISCOSSA

Il pretesto è fornito dalla creazione da parte del **Nuovo Governo** di una nuova flotta stellare; dopo gli eventi della guerra tra Federazione Terrestre e **Lega dei Mondi Liberi**, quest'ultima ha posto un embargo al verde pianeta. Il leader del Nuovo Governo, **Kron**, decide di attaccare con la nuova flotta gli oppressori che hanno ridotto alla fame e alla povertà il popolo terrestre. Il ruolo del giocatore è quello del pilota **Mertenis**, ansioso di spaccare il tubo di scarico ai piloti della Lega.

UNA TRAMA RICCA DI SORPRESE

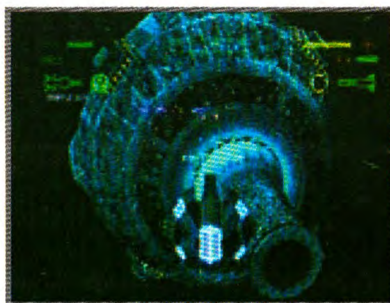
Il filo conduttore del gioco che dà gli spunti per le missioni da compiere è proprio la trama: questa, come vuole l'ultima generazione di giochi per PSX, prenderà diverse pieghe (e diversi finali) a seconda dell'esito delle missioni compiute. Anche la sequenza delle missioni stesse cambierà in funzione del risultato di quella precedente; a fine gioco, un grafico di performance ci mostrerà il percorso compiuto così da mostrarci quali strade non abbiamo preso. Brevi filmati di grande impatto scenico inframezzano le missioni mostrandoci lo svolgimento della trama.

MISSIONI PER TUTTI I GUSTI

Proprio la varietà delle missioni risulta essere una caratteristica fondamentale di **Vendetta**: troppo spesso barbari massacri, terrestri o spaziali, con il loro vestito grafico della festa hanno cercato di distrarre il giocatore da un gameplay noioso e ripetitivo. In **Colony Wars 2** una cosmesi ricca di colori e ben contornata da musiche classiche con effetto epico è supportata da una buona varietà di incarichi. Le missioni comuni a tutti i simulatori di volo, antichi, moderni o futuri, sono le classiche: attacco, difesa e scorta. Ogni prodotto segue poi linee diverse a seconda delle sue 'possibilità': in **Vendetta**, oltre a eseguire le missioni standard, dovremo infiltrarci in una base nemica, penetrare in un asteroide, infettare i computer nemici e altro ancora. Per certi versi ricorda l'insuperato **G Police**... In aggiunta alle missioni spaziali, chicca delle chicche, sono state inserite anche alcune missioni da svolgere sulla superficie di alcuni pianeti. Pur non essendo così frenetiche come quelle spaziali, risulta piacevole ogni tanto combattere in un ambiente diverso dallo spazio. La superficie dei pianeti è quasi costantemente coperta da una foschia che nasconde diverse insidie. Ricordo una missione 'planetaria' che mi ha suggestionato parecchio per l'arrivo di un insetto gigante simile a una formica che ha cominciato ad apparire da lontano, enorme nella sua mole, grande più dell'obbiettivo da colpire. La sagoma semi-nascosta dalla nebbia mi ha inquietato non poco mentre mi accingevo a bersagliarla.



Il momento più felice nella vita di un pilota: il nemico di fronte e il dito sul grilletto!



Mastodontiche astronavi popolano lo spazio dove ci muoviamo: nonostante questo, il gioco non subisce rallentamenti.

ATTENTI AL CRISTALLINO!

Una volta nel cockpit, la sensazione di dejà vu sarà inevitabile, sia per la posizione e l'aspetto grafico degli strumenti di bordo, sia per la bellezza grafica dello spazio circostante. Se il primo **Colony Wars** vi aveva abituato a effetti grafici da danneggiare le pupille, **Vendetta** vi perforerà il cristallino! Esplosioni, scie luminose e texture accurate avvolgono enormi incrociatori stellari che si muovono in uno spazio riccamente adornato di pianeti (fotografati dalla **NASA**) e galassie lontane. Purtroppo, anche il difetto più grande del primo capitolo è stato teletrasportato su **Vendetta**: il metodo di controllo. Ostico sin da **Colony Wars 1**, è stato inspiegabilmente mantenuto; la rotazione laterale risulta utile solo per raffinatezze acrobatiche che, nell'enfasi della battaglia, tornano ben poco utili.



L'assalto a una ammiraglia: le dimensioni contano! (... e i ragionieri anche).

ARMI NUOVE E TRADIZIONALI

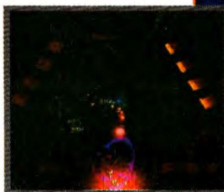
Anche le armi hanno subito poche varianti, continuando a essere divise in primarie (a energia, ricaricabili, quindi infinite) e secondarie (a proiettili, quindi limitate); sono tornati gli odiosi **laser anti-protezione**, un'aggiunta all'armamentario superflua che, almeno al sottoscritto, non è mai piaciuta. Un elemento nuovo è il **Grapple Gun**, un arpione che risulterà utile per agganciare la nostra nave ad altre più grosse ma anche a recuperare carichi dispersi nello spazio (**Darklight Conflict**?) o addirittura ad agganciare navi nemiche da bersagliare vigliaccamente una volta intrappolate. Altra innovazione è l'inserimento di tre diversi tipi di pod; queste sonde possono essere rilasciate e svolgono autonomamente le loro funzioni di attacco, difesa o riparazione. Le prime si lanciano sull'obbiettivo sparando a tutto spiano, le seconde orbitano attorno all'obbiettivo da difendere mentre le terze svolgono funzioni specifiche a seconda della missione in corso. Come le armi aggiuntive, questi pod vengono messi a disposizione col proseguire del gioco, stimolando l'utente a completare le missioni successive col miraggio di nuovi e più potenti armamenti.



La diversificazione dell'ambiente di gioco (spazio e superfice planetaria) è uno dei punti di forza di Vendetta.

NELLO SPAZIO CON IL DOLBY SURROUND

Il gioco è corredato da un effetto Dolby Surround già collaudato nel primo Colony Wars che, se utilizzato su impianti adeguati, avvolge il giocatore in una magica e fragorosa atmosfera. Nonostante la presenza di enormi fregate sullo schermo e la complessità degli elementi da gestire, il motore grafico di **Colony Wars** non fa una grinza, facendo scivolare tutto il gioco fluidamente quasi si trattasse di un cruento **Wipeout**.
Chi ama le battaglie spaziali non dovrebbe lasciarsi sfuggire questo caposaldo, che sicuramente ha settato un nuovo standard nei giochi di simulazione futuristici.



Gli effetti luce si riflettono sul nostro cockpit. In basso al centro, campeggia il radar.



Le comunicazioni via radio vengono visualizzate a video.

PROGRAMMATO PER SEGNARE

www.easports.com



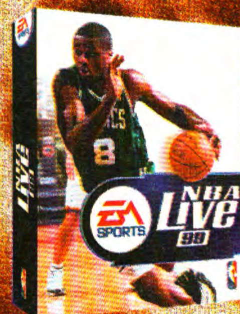












CTO

ABE È NUOVAMENTE
PRONTO PER TRASPORTARCI
IN MONDI CARICHI
DI AVVENTURA E MAGIA.
FATEVI CONQUISTARE,
NON LO RIMPIANGERETE.

CONSOLEMANIA 94%

ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™













HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



Casa: **Activision**
Genere: **Sparatutto 3D**

Sviluppatore: **Shadow Master**
Numero Giocatori: **1/2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Quake II

Da Londra Derek Dela Fuente

Potenzialità

85

Uscita prevista

Febbraio '99



Eccolo, finalmente. Atteso, agognato, desiderato, sognato per un lungo anno. Infatti, le prime immagini di **Quake II** sono cominciate a girare nella Rete all'inizio del 1998. Pochi screens non ancora definitivi, un gustoso aperitivo per preparare la strada a un titolo che già di suo possiede un alone speciale, una sorta di aureola che ne ha fatto uno dei giochi più venduti della storia per PC. Ora atterra su PSX, con tante promesse da mantenere e qualche sorpresa da regalare. Aver avuto la possibilità di giocarlo per alcune ore è stata un'esperienza travolgente. Quindi preparatevi, perchési parte subito...

I possessori di PC hanno goduto per molto tempo dell'esclusivo uso di Quake II; finalmente, ora anche gli utenti di PlayStation possono provarne la travolgente esperienza.

PIANETA TERRA, ASSALTO FINALE

Quake II per PlayStation la Terra lancia il suo assalto finale agli invasori alieni: il giocatore dovrà infiltrarsi nelle fila nemiche e distruggere una per una le loro fortificazioni militari. Combattimenti corpo a corpo, armi potentissime e strategia si affiancano a passaggi segreti e stretti cunicoli in cui strisciare silenziosamente per non allertare il nemico.
Riversare un gioco così mastodontico su console non è stata un'impresa semplice, soprattutto per assicurare che girasse graficamente come per il PC tanto che, addirittura, la **Id Software** dubitava di poter mai uscire su un formato differente da quello originale.



Uno dei primi screen che sono stati immessi nella Rete: della serie vedo e non vedo.

Dopo lunghe contrattazioni la **Shadow Master / Hammerhead**, un team di stanza vicino a Liverpool, ha trovato il giusto accordo con la **Activision**. Il resto è storia dei giorni nostri: *"Il gioco può competere con la versione PC"*, ha commentato **Marty Stratton**, product manager per Quake II, *"e la id pensa sia la cosa migliore che abbia mai visto girare su PlayStation"*.



LOOK PERFETTO

Interessante notare come sin dalla versione demo tutte le texture siano molto vicine al gioco originale. Addirittura c'è chi ritiene che la versione per console sia superiore. Il punto di forza del motore sviluppato dalla Hammerhead è l'abilità di riprodurre fedelmente gli effetti speciali del gioco. Alla versione originale sono state aggiunte alcune nuove armi e la cura dei dettagli è addirittura maniacale: per accorgervene basta che osserviate le **meravigliose trasparenze** e gli effetti di **rifrazione della luce** e delle **esplosioni** nei vari scenari.

CONTROLLI FORMATO FAMIGLIA

Bisogna dire che il controllo su PlayStation è più difficoltoso che non su PC, dove le mosse a disposizione per guardarsi attorno sono implementate dall'uso del mouse che libera il punto visuale. Sulla PSX, comunque, sono stati curati con molta attenzione gli eventuali rallentamenti derivanti dai combattimenti per non perdere in definizione delle scene, soprattutto nell'opzione a **quattro giocatori** che ha richiesto una ristrutturazione delle architetture di gioco per fluidificare

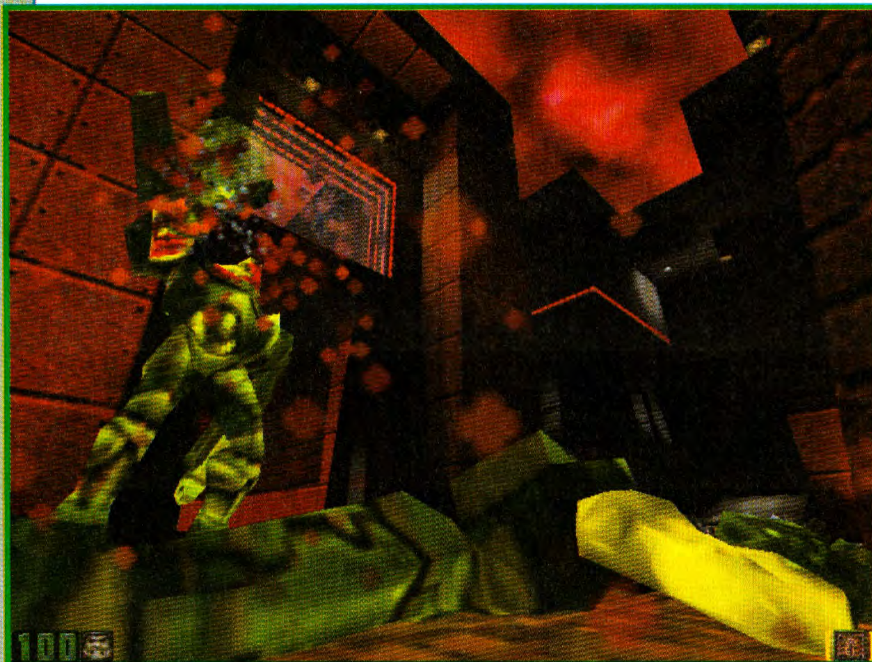
Assomiglia a:
- Duke Nukem

Ha qualcosa in più:
- Niente... dovrebbe essere il numero uno.

Ha qualcosa in meno:
- Hexen e Doom

L'inquadratura in soggettiva è un classico di questo gioco. Ma nonostante il passare del tempo - il primo Quake è uscito due anni fa - la visuale regala ancora grande emozione.





La grafica di Quake II ricorda molto da vicino l'originale versione per PC con scheda accelerata.

la velocità. La velocità nel gioco è essenziale e Quake II viaggia costantemente a circa **30 frames al secondo**, non importa che tipo di azione o quanti personaggi ci siano sullo schermo.

UNICO COMANDAMENTO: AZIONE A TUTTI I COSTI

Rispetto al plot originale sono stati fatti alcuni cambiamenti: il commando e le missioni a più obiettivi sono stati preferiti all'azione del singolo eroe. Sono stati inseriti alcuni nuovi mostri. Scene di taglio cinematografico completano il rinnovamento, dando all'avventura un sapore più intenso. **Quake II** supporta pad analogici, e con Dual shock è possibile giocarlo in due in modalità **split screen** e in quattro con **multi tap**, con opzione Deathmatch studiata apposta per l'occasione. Non sarà possibile utilizzare link cable né mouse per PSX. E' al momento in studio una speciale opzione per salvare la partita.

L'Id è riuscita a far 'viaggiare' Quake II a 30 frames al secondo, regalando un gameplay con i fiocchi.



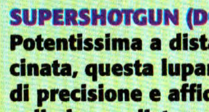
TUTTE LE ARMI DI QUAKE II



BLASTER (FULMINATORE)
Dietro questo nome si nasconde l'arma - inutile - con cui tutti iniziano una partita di Quake II. Da usare giusto il tempo di procurarsi qualcosa di più 'corposo'.



SHOTGUN (FUCILE A POMPA)
Versione hi-tech della vecchia arma in dotazione alla polizia americana, in questa versione di Quake II non è molto efficace; si può sperare di meglio.

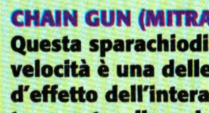


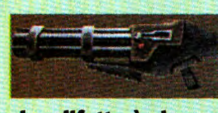


SUPERSHOTGUN (DOPPIETTA)
Potentissima a distanza ravvicinata, questa luparona perde di precisione e affidabilità sulla lunga distanza ed è un po' lenta da ricaricare.



MACHINE GUN (FUCILE MITRAGLIATORE)
Poco preciso a causa dell'effetto-sventagliata, consuma troppi colpi rispetto al danno che effettivamente arreca.





CHAIN GUN (MITRAGLIATRICE)
Questa sparachiodi ad alta velocità è una delle armi più d'effetto dell'intera ferramenta a vostra disposizione. Il suo unico difetto è che consuma parecchio...



HYPER BLASTER (FUCILE LASER)
Grande volume di fuoco e sgargianti effetti di luce, micidiale e preciso anche sulla lunga gittata.





ROCKET LAUNCHER (LANCIARAZZI)
Arma potente e precisa, con un'unica raccomandazione: stare lontani dai muri e dal bersaglio o l'esplosione vi travolgerà con effetti spesso letali.





RAIL GUN (FUCILE 'A ROTAIA')
Difficile puntamento ma impatto devastante: nelle mani di un esperto è un'arma molto pericolosa. Belli i riflessi del suo raggio.





GRANATE - GRENADE LAUNCHER (GRANATE E LANCIAGRANATE)
Ottima arma da offesa grazie all'effetto-sponda che si può ottenere lanciandola dietro un angolo che non abbiamo ancora 'ripulito'. Da considerare anche come arma di difesa: a volte un codardo vivo è meglio di un fante spaziale morto.



BFG 5000
Ha un caricamento un po' lunghetto, ma alla fine l'effetto si sente: la sua sfera verdognola e i raggi che ne dipartono fanno tabula rasa di ogni avversario, a vista e non.

TBWA

Stavolta sarete
dei veri calciatori.
(Stipendio a parte.)

LiberoGrande™

namco

Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.

Solo per PlayStation.



Oltre 500 videogames.

Casa: **Sony**
Genere: **Platform**

Sviluppatore: **Naughty Dog**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock e pad analogico**

Crash Bandicoot 3

DI LUCA FASSINA

Potenzialità
85

Uscita prevista
Dicembre '98

Assomiglia a:
- Spyro The Dragon

Ha qualcosa in più di:
- Crash Bandicoot 2

Ha qualcosa in meno di:
- All'apparenza niente, si presenta alla pari con il nuovissimo Spyro



La 'mascotte' Crash ne ha fatta di strada dal primo platform in cui lo abbiamo visto protagonista: Warped è un gioco ben curato, con belle textures, animazioni coinvolgenti ed effetti speciali nuovi e trascinanti. Giocatori di media esperienza potranno finirlo piuttosto in fretta ma per risolverlo al 100% ci vorrà tutta la vostra pazienza, grazie ai molti oggetti di non immediata reperibilità. La Naughty Dog ha riversato nella realizzazione di questo terzo capitolo tutta la sua esperienza nell'integrazione tra gioco e sequenze animate, dotandolo di un'ottima veste grafica e di una colonna sonora azzeccata con effetti da cartone animato.



Crash alterna platform 'puro' a momenti di racing sferenato: a cavallo di un Custom è la 'Easy Rider'.

Il piccolo coyote della Naughty Dog torna a scorrazzare nelle nostre casette. E con il nuovo Warped ci regala grandi soddisfazioni, nel gioco e nella grafica. Ben fatto!

UN GAMEPLAY DI GRANDE LIVELLO

Crash Bandicoot 3 risponde bene ai comandi, è vario e di immediata giocabilità. Warped è fondamentalmente incentrato su 'balzi' spazio/temporali: Crash, la sorellina Coco e la maschera voodoo Uka-Uka hanno appena sconfitto il folle Dr. Cortex e si concedono un meritato riposo sulle spiagge di un'isoletta del Pacifico. Per non abituare troppo il nostro eroe al dolce-far-niente, il destino ci mette la zampa: un potere oscuro atterra nell'Oceano e spande il suo morbo ovunque. La gente incomincia a sentire la paura e il fedele Uka-Uka svela a Crash e Coco come stanno realmente le cose: suo fratello gemello, il cattivo Aku Aku, si è alleato con il Dr. Cortex che, grazie all'esperienza del Dottor Tropy, sta per completare la nuova, potentissima Macchina del Tempo. Come fare per fermarlo? Semplicissimo: Crash dovrà racimolare prima di lui tutti i cristalli che servono da carburante per far funzionare il motore temporale.





UN COYOTE TRA LE PIRAMIDI!

Se da un lato questo terzo episodio è molto simile ai precedenti (Crash corre, salta, rotola e impazza in scenari tridimensionali a scroll verticale e orizzontale), non mancano alcune migliorie rilevanti, come una grande varietà di stanze (otto) e di ambientazioni ben curate, dall'antico Egitto a un lontano futuro, attraverso emozionanti scene. Non ultima, piacevole sorpresa è l'immissione di un secondo personaggio con cui giocare, la sorellina Coco, che differenzia e movimenta l'azione grazie alle sue abilità.



Macchine della polizia e concorrenti sleali: pane per i vostri 'bandicoot-denti'...



35 LIVELLI UN EFFETTO SHOCK

Tra le innovazioni presenti in Warped si segnalano veri e propri combattimenti aerei a bordo di biplani (Coco alle prese col Barone Rosso in uno scenario completamente esplorabile, in totale libertà di evoluzioni) e off-shore in pieno Oceano a cavallo di un nuovissimo jet-sky (ancora una volta guidato dalla spericolata sorellina), per un totale di trentacinque livelli. Da notare la particolare cura degli effetti grafici: per esempio della superficie marina o come viene resa con cura la gara che Crash deve affrontare sulla sua nuova moto. Per queste gare è caldamente consigliato l'uso di un controller con effetto Dual Shock. Una particolare opzione a tempo vi permette di verificare con i vostri amici chi è più scaltro e smaliziato a scoprire segreti e ad attraversare i livelli. I fan di Crash troveranno molto divertente questa terza puntata del sequel che consigliamo caldamente a tutti quelli che non si sono ancora cimentati con questo simpatico personaggio.



Un'emozionante inseguimento aereo contro lo Snoopy di turno.

NEL MONDO DI WARPED



CRASH
Non lasciatevi ingannare dalle sue maniere: cresciuto in Australia ha affinato le sue tecniche sfuggendo a mille insidie. Sembra piccolo ed indifeso, ma mettetelo alla prova in situazioni di emergenza e...





TINY TIGER
Malato di manie di grandezza, Tiny rappresenta quanto di più folle potete trovare nel mondo di Crash. E' il primo Bosds che incontrate: fate attenzione ai suoi leoni e legnatelo quando sta per lanciarvi il suo tridente.



DINGODILE
Uno dei compatrioti di Crash, Dingodile è un incrocio tra un dingo e un coccodrillo che però non sembra essere toccato dallo spirito patriottico: il suo lanciafiamme può essere molto indigesto per Crash e Coco... Per fortuna è abbastanza stupido da distruggere i suoi scudi quando attacca.

COCO
La sorellina di Crash è molto intelligente, non ama fare fatica e accetta passaggi da chiunque. Ama i computer ed è un'appassionata di meccanica.



DR N. TROPY
Inventore della macchina del tempo che crea tutti questi fastidiosi problemi a Crash. Attenzione, cova un profondo odio per la libertà del nostro eroe. Prendete l'iniziativa e portatevi subito sotto la sua piattaforma.



N. JIN
Malvagio cyborg un po' tonto – c'è chi maligna che il suo processore sia AB... qualcosa. – impegnerà non poco le abilità di Coco per essere messo a tacere.



DR NEO CORTEX
Vecchio nemico di Crash, proprio non sa quando deve arrendersi: in questo episodio sembra infatti rassegnato alla supremazia di Crash... fino alla prima occasione per vendicarsi. Che la terza sia la volta buona per toglierselo dalle... scatole?

Casa: **Activision**
Genere: **Azione 3D picchiaduro**

Sviluppatore: **Dreamworks**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, Joystick**

T'ai Fu

DA LONDRA DEREK DELA FUENTE

Potenzialità
85
Uscita prevista
Gennaio '99

Assomiglia a:
- Fighting Force e Double Dragon

Ha qualcosa in più:
- Tekken 3

Ha qualcosa in meno:
- Battle Arena Toshinden





T'ai Fu è sviluppato dal team della **Dreamworks**, che include due membri di quella Crystal Dynamics creatrice di un gioco come **Gex**. T'ai Fu è un gioco d'azione 3D in tempo reale basato sul combattimento con arti marziali (per il quale sono state riprese le reali mosse dei vari stili), misto a elementi tipici dell'adventure. Il personaggio principale si chiama **T'ai Fu**, una tigre che non passa giorni felici nella sua Cina.

Dalla Dreamworks di Mister Spielberg un gioco che può cambiare le carte in tavola. Affascinante e semplice.

COMBATTERE PER UN IDEALE

La storia che regge il gioco è abbastanza classica: l'impero malvagio comandato dal **Signore Dragon** che vuole acquistare la supremazia su tutti i clan dell'antica Cina. T'ai vuole ricostituire i clan e deve trovare Dragon per impedirgli di uccidere i cuccioli e i **Monaci Panda** che li proteggono nel monastero dove lui stesso è cresciuto.

PER I GIOVANI TIGROTTI

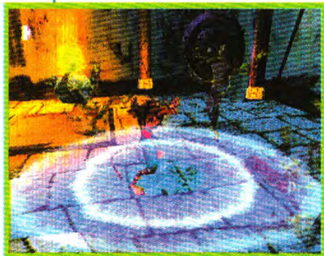
T'ai Fu è rivolto a un pubblico giovane (lo stesso personaggio è un tigrotto teenager), è stato sviluppato in un anno di lavoro ed è paragonabile a giochi come **Fighting Force** e **Crash**: come in quei giochi, infatti, si ottengono nuove mosse mentre si combatte contro i vari clan. Dovrete attraversare ventidue set differenti pieni di colori e azione (tredici location più nove livelli con boss finale). Quando il gioco inizia vi viene indicata una mappa, nella quale potete muovervi in qualsiasi location che mostri un animale con il quale confrontarvi. Una volta nel livello, però, avrete molto spazio da esplorare.



Imparare dai propri nemici, o amici, è uno degli scopi principali del gioco.



T'ai Fu ha tutte le carte in regola per diventare un autentico fenomeno di massa: bello, aggressivo, di grande impatto visivo.



Man mano che si avanza con il gioco, il nostro tigrotto acquisisce maggiori poteri.

CRUSHER E COBRA

Le scene filmate sono sparse lungo l'intero gioco per dare al giocatore un background completo nel quale ritrovare alcuni elementi dell'avventura che sta vivendo. Con il progredire del gioco l'abilità del personaggio aumenta e con essa le mosse che l'atleta può compiere. Lo scopo è combattere contro tutti i clan (sono trentacinque i nemici da sconfiggere) e vincere apprendendo le loro tecniche (oltre cento mosse), cosa indispensabile per sconfiggere lo stile del Dragone: **Crusher Pythons**, **Leopard Guards**, **Cobra Striker** sono solo alcuni degli altisonanti nomi di queste micidiali combo.

ACROBAZIE ANIMALI

Grandi azioni di gioco, con mosse acrobatiche che a volte richiedono una particolare abilità nel manovrare il pad. I livelli dei boss sono molto ben curati: contro il **Maestro**, che utilizza uno stile a metà tra la **Scimmia** e l'**Ubriaco**, per esempio, ci sono da imparare molti trucchi e sottovalutare l'avversario potrebbe essere letale come lottare contro qualsiasi altro Maestro, nonostante le apparenze. L'aspetto e la cura classica dei titoli della Dreamworks è uno dei punti di forza di questo gioco, che ha mantenuto il potere e la creatività delle macchine Silicon Graphics. Riprese cinematografiche ed effetti speciali ottenuti con tecnologia **morphing** si combinano all'atmosfera di un mondo ricco e vario. Aggiungete un sonoro di alta qualità e delle voci molto realistiche e avrete un'esperienza entusiasmante.

IMPARARE PER COLPIRE

Imparare le tecniche dei vostri nemici (e degli animali che incontrerete nel corso del gioco) e adattarle al vostro personaggio è una parte vitale del gioco; agguantate tutti gli oggetti che trovate sul vostro percorso: vi daranno tutti quei poteri speciali (fulmini, fuoco, il potere del **Chi** come difesa...) che saranno utili negli scontri più difficili. Gli incantesimi che lanciate durano in media una trentina di secondi e colpiscono tutto quello che c'è attorno a voi (l'indicatore di potere che vi rimane appare sullo schermo mentre lo usate).



L'ambientazione di T'ai Fu è semplicemente stratosferica: guardate che dettagli e che fantastici contrasti cromatici!



I nemici di T'ai Fu abbracciano il mondo animale a 360 gradi: qui dobbiamo combattere contro feroci mantidi.

Casa: **Konami**
Genere: **Azione**

Sviluppatore: **Interno**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni)**

Metal Gear Solid

di Massimo Carboni

Potenzialità
90

Uscita prevista
Marzo '99

PRIMA IMPRESSIONE

Dopo **Metal Gear** e **Metal Gear 2: Solid Snake**, sta per giungere sul mercato il terzo titolo della saga della **Konami**. Un vero e proprio gioellino grafico che non mancherà di appassionare tutti i fanatici di avventure.



L'ambientazione di MGS è curata fin nei più piccoli particolari e non si limita alla figura in primo piano.

DATEMI UN DNA

La storia è molto complessa. La vicenda prende le mosse nel ventunesimo secolo, in **Alaska**. In un deposito missilistico del Governo Americano un gruppo di mercenari chiamato **Foxhound**, dislocato a difesa dei missili nucleari,

Un sisma dell'ottavo grado della scala Mercalli sta per scuotere il mondo della PSX. Arriva Metal Gear Solid, l'evento di fine millennio...



decide di ammutinarsi e utilizzare l'arsenale atomico come arma di ricatto. La richiesta dei Foxhound è semplice: vogliono la consegna del DNA di **Big-Boss**, ex comandante del gruppo di mercenari perito nel tentativo di portare a termine un'azione eversiva, impossessarsi di un **Metal Gear**. Per riavere il controllo del deposito missilistico il governo americano esclude uno scontro frontale con i neo-terroristi. Decide invece di incaricare un solo uomo: **Solid Snake**! La storia si svolge in modo lineare, tuttavia ci sono intrecci e colpi di scena degni di una sceneggiatura da film; in questo senso **MGS** è la più complessa avventura che sia stata finora realizzata.

QUANTO BEN DI DIO...

Se in **Tomb Raider** e **Resident Evil** l'evoluzione del protagonista era limitata all'acquisizione, livello per livello, di armi sempre più potenti, in questo caso il protagonista non solo arricchisce il suo personalissimo arsenale, ma aumenta progressivamente anche la capacità di trasportare munizioni e la propria linea vitale. Gli accessori a disposizione sono numerosi: binocolo a infrarossi, un visore a intensificazione di luce stellare, una maschera antigas, un rilevatore di mine e una macchina fotografica (potrete scattare foto da rivedere in un apposito album come si trattasse di una vacanza Alpitour). Le armi sono mutuate da quelle in dotazione all'esercito americano. L'arma più usata è l'H&K Mk 23 SOCOM.



Livello dopo livello, il vostro armamento aumenta in maniera considerevole, così come la vita a disposizione. La schermata di gioco consente di avere sempre sotto controllo la situazione attraverso la piantina del livello, la linea vitale e gli accessori a disposizione.

NE' TELECOM NE' INFOSTRADA: MA FREQUENZA 140.96



Nel corso del gioco **Solid Snake** può comunicare via radio con gli altri personaggi del gioco utilizzando diverse frequenze. La più gettonata (si fa per dire) è la **140.96**, che lo mette in comunicazione con **Mei Ling** e consente il salvataggio del gioco. Tuttavia la partita salvata riparte dall'ultimo caricamento effettuato e non dall'ultima posizione occupata.
Questo complica non poco le cose, perché costringe spesso a ripetere sezioni di gioco molto complesse. In pratica non si può mai tirare il fiato prima della fine di un livello.

GRAFICA A GO GO

La grafica è passata da un approccio bidimensionale delle precedenti due edizioni a un 3D reale con una grande cura dei particolari, che si può cogliere fin dal filmato introduttivo con la dissolvenza dell'acqua e il classico effetto di rifrazione che rende il fondo dell'oceano quantomai realistico. Grande cura anche nelle esplosioni e in generale nelle fasi di combattimento del gioco. E' difficile pensare che lo standard della **Psx** possa permettere qualcosa di più dal punto di vista della grafica. Anche se speriamo di essere smentiti definitivamente dal quarto capitolo della serie.



Assomiglia a:
- Tomb Raider, Resident Evil e compagnia...

Ha qualcosa in meno:
- Difficile fare paragoni, occorre aspettare il gioco completo

Ha qualcosa in più:
- Rispetto alla serie di Lara Croft, MGS mette in mostra una visuale dall'alto in terza persona un po' fastidiosa, un puntamento delle armi semiautomatico limitato a SOCOM e FA-MAS e opzione di salvataggio meno efficace.

I PERSONAGGI DI METAL GEAR SOLID


Solid Snake


Meryl Silverburgh


Big Boss


Liquid Snake


Ninja


Revolver Ocelot


Roy Kyanbet

Una vera e propria sceneggiatura cinematografica, altro che un videogame! E insieme a Solid Snake conoscerete una mezza dozzina di personaggi entusiasmanti.

DI CHE GIOCO SEI?

Natale. Se fare un regalo azzeccato in questo periodo può essere un impresa titanica, regalare un videogioco per PlayStation indovinando i gusti della persona a cui è destinato risulta un'impresa praticamente impossibile. Di contro, anche 'farsi' un regalo può essere motivo di grande imbarazzo per la presenza sul mercato di centinai di titoli appetibilissimi. Dunque, per darvi una mano in questo senso abbiamo ideato questo gioco-test. Risolvendolo riuscirete a capire qual è il titolo che fa per voi. Se invece non siete i diretti interessati, fatelo risolvere (in vostra presenza) alla persona cui è diretto il regalo: così non potrete sbagliare!



PROFILO A: *Acceleratore a tavoletta*

Genere pirata della strada. Per voi la Scuola guida è qualcosa di sconosciuto. O c'è la Scuola o c'è la guida. Il genere che fa senz'altro al caso vostro è quello delle simulazioni di guida. Suggeriamo **Toca 2 - Touring Cars**, una simulazione di guida per macchine da Gran Turismo realizzata con grande perizia dalla Codemasters. Perfettamente compatibile con il Dual Shock, Toca raggiunge un livello di realismo notevole ed è uno dei migliori titoli in un segmento (rally-granturismo) abbastanza affollato. Se invece sbavate per Schumacher non potete perdervi **Formula 1 98** della Psygnosis, il gioco ufficiale della Formula 1 World Association. Se sarà già sugli scaffali per Natale, **Ridge Racer Type4** della Namco potrebbe essere una interessante alternativa a Toca 2. Più immediato degli altri titoli già menzionati, **Test Drive 5** è il titolo giusto per chi, pur non essendo un esperto, vuole godere subito fin dalla prima gara di tutte le emozioni di una competizione tra Super Car. La scelta di vetture in questo caso è notevole. Si tratta di una co-produzione Accolade/EA. Molto interessante, sempre nella categoria Super Car, è il re delle simulazioni automobilistiche, l'osannato **Gran Turismo**, un classico del genere. Così come ormai leggendario è **Colin McRae Rally**: titolo senza compromessi: o si ama o si odia.
Se, invece, volete risparmiare ci sono due ottimi titoli nella fascia Platinum: **Porsche Challenge** e **Ridge Racer Revolution** della Namco. Infine, se siete stufi dei soliti simulatori potreste trovare delle varianti interessanti in **Destruction Derby 2** e **Motor Racer 2** della Infomaster, quest'ultima per i patiti delle due ruote. Divertente anche **Rogue Tip** della GT Interactive, dove potrete impersonare un mercenario alla guida di macchine e furgoni riattati a mezzi bellici con tanto di missili e mitragliatori. Questo potrebbe essere un titolo consigliabile per un profilo ibrido tra A e B.

PROFILO B: *Guerrafondaio*

Girate sempre con la mano sulla fondina del cellulare e ne accarezzate l'antennino con lo stesso nervosismo con cui Clint Eastwood accarezzava il calcio della pistola in "Per un pugno di dollari". Per voi si preannuncia un Natale ricco di soddisfazioni e sparatorie. Per i fanatici dello sparatutto con visione in soggettiva, segnaliamo **Duke Nukem: time to kill**, un nome, una garanzia, probabilmente il miglior sparatutto di sempre insieme a Quake. Sempre nello stesso filone: occhio agli scaffali perché potrebbe anche spuntare **Quake 2** e allora non dovreste lasciarvelo sfuggire; infatti Activision e id promettono una versione all'altezza di quella per PC! Per i fanatici della sezione Platinum, **Doom** rimane sempre un ottimo acquisto, anche in considerazione del 'Low Price'. Per la categoria sparatutto/avventure con visuale in terza persona l'evento di fine anno sarà **Apocalypse** della Activision, dove guiderete Bruce Willis al confronto con i quattro Cavalieri dell'Apocalisse che minacciano di distruggere il nostro caro buon vecchio pianeta... Brrr! Se amate le atmosfere orrorifiche, da non perdere due classici: **Resident Evil** e **Resident Evil 2.** Rispetto a Tomb Raider (che viene trattato nel profilo D) c'è molto più orrore e il puntamento delle armi è manuale e non automatico: solo per Gun Man esperti! Per una variante sul tema interessante segnaliamo anche **MediEvil** e **Nightmare Creatures**! Se invece di sparare in prima persona preferite guidare le vostre truppe all'assalto, niente di meglio che un buono strategico in real time: dal classico **Command e Conquer** (in versione Platinum), al suo seguito **Red Alert** e al recente **Red Alert Retaliation**, tutti della Virgin/Westwood. Da non trascurare, inoltre, il recente **Small Soldiers** della ECA, liberamente tratto dall'omonimo film, e **Wargames**.

VIA

Usciresti con:
- Lara Croft → Secondo te Spyro è
- la sorella di Schumacher ↓ Makinen è

Secondo te Spyro è:
- un tipo focoso →
- tutto fumo e niente arrosto ↓ Quake è

Makinen è:
- un'utilitaria finlandese → Quake è
- il campione del mondo di rally ↓ Toca 2 è

Quake è:
- un'esclamazione di Paperoga →
- troppo forte! ↓ Chi spara per primo

Toca 2 è:
- un ballo della Carrà → Chi spara per primo
- un simulatore di guida ↓ Attendete con ansia

Chi spara per primo:
- finisce in galera →
- spara due volte ↓ La violenza è

Attendete con ansia:
- un servizio della Cucinotta su Playboy → La violenza è
- Ridge Racer Type 4 ↓ PROFILO A

La violenza è:
- deprecabile →
- un utile argomento ↓ PROFILO B

PROFILO A: Acceleratore a tavoletta

PROFILO B: Guerrafondaio

PROFILO C: *Maestro Shao Lin*

Quando qualcuno vi guarda con sguardo ostile gli dite: *"Beh... cos'hai da guardare?"*, quando qualcuno non vi guarda gli dite: *"Beh... cos'hai che non mi guardi?"*. Se, insomma, cercate sempre la provocazione e, se possibile, la rissa, vi consigliamo in prima battuta una bella cura a base di Valium; poi, se cercate il gioco che faccia al caso vostro potrete sicuramente trovarlo nella serie Tekken. **Tekken 3** è appena uscito e promette meraviglie, da non perdere anche **Tekken 2** e **Tekken** (questi ultimi due in fascia Platinum!). **Mortal Kombat 4** è, invece, adatto a tutti coloro che oltre a picchiare l'avversario vogliono infierire in malo modo. Le atmosfere sono le stesse dei primi tre titoli, non mancano nuove mosse segrete. Tanto per rimanere in tema di trilogie, consigliamo vivamente anche quella di Toshinden. **Toshinden 3** è un picchiaduro di fascia alta e gli altri due (il primo in Platinum) non sono da meno. Se amate i picchiaduro-avventura in terza persona in questo momento sul mercato ci sono ottimi titoli: **Ninja Shadow of Darkness** della Eidos, dove impersonate un Ninja alle prese con demoni malefici che hanno invaso il Giappone. Oppure **T'ai Fu**, della Dreamworks, dove il protagonista è un essere metà uomo metà tigre; o ancora **Tenchu** della Activision, il cui protagonista è un ninja in grado, oltre che di uccidere, anche di usare l'intelligenza per sopraffare i nemici. Tutt'altra cosa rispetto al genere MK. Infine, vi proponiamo un titolo che non è un vero e proprio picchiaduro ma potrebbe piacere agli amanti del genere: **WWF Warzone**. Si tratta di una bella simulazione di wrestling, con molti lottatori noti e la possibilità di crearne di nuovi. Questo titolo potrebbe anche piacere a anche a chi si riconosce nel profilo D.





PROFILO D: *Archeologo d'assalto e sportivo*

Avete visto trentasette volte "Indiana Jones e i predatori dell'Arca Perduta", avete le tessere di tre palestre e fate parte di un club di tennis, eppure vorreste una vita più dinamica e avventurosa. Per voi l'evento è uno solo: **Tomb Raider 3** (consigliato anche ai profili B più miti), l'avventura in senso assoluto con protagonista la solita Lara Croft a cui, per l'occasione, sono pure spuntate le orecchie. Poi, se non lo avete ancora fatto, potete cimentarvi con i primi due capitoli della serie: **Tomb Raider** (in fascia Platinum), per molti superiore al seguito, e **Tomb Raider 2**. Tutti e tre i titoli sono Eidos/Core. Più demenziale, ma altrettanto divertente, è l'avventura di cui è protagonista un simpatico draghetto sputafuoco: **Spyro the Dragon**, sviluppato per la Sony dalla Insomniac Games, che vi consigliamo spassionatamente. Sempre dello stesso filone di Spyro, segnaliamo il divertente **Tombi** e il terzo capitolo della serie **Crash Bandicoot: Warped**. Come tipologia questi ultimi tre titoli sono dei platform in 3D sul genere Super Mario Bros, quindi adatti a un pubblico molto vario. Per quanto concerne invece l'anima sportiva, questa verrà adeguatamente sollazzata da titoli come: **ISS Pro 98**, della Konami, **FIFA 99** della ECA, **Libero Grande** della Namco e **WLS 99** della Eidos, i quattro simulatori di calcio più interessanti del momento (per un ulteriore approfondimento vi rimandiamo allo speciale calcio). Siccome non si vive di solo calcio, vi segnaliamo anche **NBA 99**, la simulazione di basket per eccellenza, e **NHL 99**, il miglior simulatore di hockey su ghiaccio di tutti i tempi. Entrambi sono della Electronic Arts. Per gli amanti dello snowboard segnaliamo **Cool Boarders 3**: davvero imperdibile per provare tutte le emozioni di uno slalom a piedi uniti sulla neve!



Casa: **Psygnosis**
Genere: **Corse arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **NegCom, Link cable**

CLASSIC

Wipeout 2097

E' il più stupefacente gioco di corse mai uscito per PlayStation: veloce, ipnotizzante, cattivo e allucinante. Potrebbero proibirne la vendita per l'alto tasso di dipendenza che provoca.

Fattore convenienza
7

UN PREGIO:
- Fluidità alle massime velocità

UN DIFETTO:
- E' troppo che stiamo aspettando il terzo!



Wipeout è un gioco di corse fra piccole astronavi che rimangono sospese a circa un metro da terra, galleggiando su un 'cuscino elettromagnetico' alla stessa maniera di un **hovercraft**. Queste meraviglie tecnologiche si danno battaglia in un futuro iper-tecnologico su circuiti appositamente costruiti sparsi per il mondo. Durante la corsa è anche possibile utilizzare vari power up che si possono raccogliere lungo la pista.

UN GIOCO DI.. CLASSI

Esistono **tre classi** e **sei circuiti**: due per classe. Con 'classe" si intende la velocità generale di percorrenza del circuito, pari per tutti i concorrenti. Quindi, nella prima classe correremo su due circuiti 'lenti', semplici e su due giri; nella seconda ci sono altri due percorsi medio/veloci da percorrere in tre giri, mentre nella terza ci sono altre due gare velocissime, difficili e su quattro giri. Una volta arrivati primi in tutte e sei le gare, si libererà la classe **Phantom**: altri due circuiti velocissimi e difficilissimi più la possibilità di correre su qualsiasi circuito in qualsiasi classe. E' macchinoso da spiegare e vi risulterà più facile verificarlo di persona che leggerlo.



TUTTA UN'ALTRA MUSICA

Un'altra particolarità di **Wipeout 2097** è la sua colonna sonora che ha ormai fatto storia: **Prodigy, Chemical Brothers, Fluke, True Sounds Of London** e altri epigoni del tecno/industrial/dub hanno prestato le loro musiche per creare una soundtrack di incredibile effetto (ma già nel primo c'erano alcuni di loro, solo che era passata in sordina...) e alla quale tutti i giochi ad alta velocità si sono ispirati: da **Cool Boarders** a **GT**.

Raccogliete tutte le armi possibili e usatele immediatamente.



MEZZI E... MEZZUCCI



Questa categoria è quella che viene definita *"ideale per i principianti"*, che tradotto nella nostra terminologia significa *"Sono un pacco! Non usatele neanche per andare a fare la spesa all'Esselunga"*. Dovrebbe godere di buona manovrabilità e scarsa velocità di punta; quello che mi chiedo è come fare a testare questa agilità se vado al rallentatore!



In questa categoria è favorita la spinta in accelerazione a scapito della velocità. Se avete uno stile di guida 'alla Ferro', cioè ogni curva è vostra e il carrozziere quando vi vede stappa una bottiglia, l'accelerazione vi torna utile. Infatti, riportarsi a velocità utile dopo ogni scontro è una delle prime cose da imparare: se le caratteristiche del mezzo vi aiutano, meglio per voi.



AURICOM! AURICOM e solo AURICOM! Questo gioiellino è l'ideale, visto che tutte le caratteristiche sono ben bilanciate tra di loro. Potrete aver ragione delle due categorie precedenti molto rapidamente, una volta presa confidenza con il mezzo. Se siete abbastanza in gamba, potreste anche battere la quarta categoria...



... questa! Oltre ad avere una linea OSCENA, per niente 'in' e assolutamente non-fashion, la sua manovrabilità in curva è pressoché simile a quella di un treno sulle rotaie. Dritte, però! Tra l'altro, ha anche dei colori da 'schiattamuort'... Insomma, non mi piace; c'è da dire che le altre prestazioni però giustificherebbero questa scelta. In linea di massima, questa categoria va scelta nel momento in cui non avrete più nessun record da battere: infatti, se avete frantumato tutti i tempi e siete VERAMENTE bravi, con questa potreste riuscire a superarvi, date le elevate velocità (di spinta e di punta) che raggiunge.



Agiangigiangi Piranha! Afric Simone rules! Questa categoria è nascosta: la si può selezionare solo quando avrete terminato vittoriosamente tutte le classi di gara con tutte le categorie di astronavi. Ha tutte le caratteristiche spinte al massimo: controllate i valori e vedrete che sono tutti a fondo scala! Nonostante questo, non pensate di poter fare delle curve tesissime senza sbattere: andrete addosso al muro velocissimi, ma vi "riprenderete" altrettanto velocemente. Ha una linea molto aggressiva e si presta ad essere usata in congiunzione con il mitragliatore.

ARMI LETALI

RAZZI: E' una salva di tre razzi che proseguono in linea retta dalla direzione di lancio: ciò significa che avete il nemico proprio



davanti a voi, o dovrete calcolare accuratamente l'anticipo per inchiodarlo sul muro mentre curva. Carini.

MISSILE: Quando un nemico è nel raggio utile, verrà agganciato dal segnale che lo terrà inquadrato anche dietro le curve, a patto che non esca dalla portata del missile.



Una volta lanciato, questo seguirà il bersaglio; l'unica maniera per sfuggirgli è cercare di 'portarselo dietro' finché non perde il contatto o non finisce il carburante. E' anche possibile spararlo in modo che colpisca un bersaglio dietro di noi (comparirà la scritta *"rear lock"*), semplicemente tenendo premuto il tasto giù"sul pad direzionale e fare fuoco.

ELECTROVOLT: Funziona alla stessa maniera del missile, ma ha un raggio utile inferiore,



cioè bisogna essere molto più vicini all'obbiettivo; inoltre, non può si sparare indietro e causa un temporaneo danno ai circuiti elettrici, molto inferiore a quello del missile. In pratica rallentate ma perdete pochissima energia.

BOLT: E' grandiosa! Arma a colpo singolo: una volta premuto il fuoco, necessita di un paio di secondi per caricarsi, dopodiché rilascia una sfera velocissima e di incredibile potenza. Se avete fatto accuratamente i calcoli degli anticipi e riusciste a colpire un avversario, questo sarebbe immediatamente distrutto indipendentemente da quanto scudo abbia. La voce del computer scandisce così le stupende parole che ogni Wipeouter ama sentire: *"CONTENDER ELIMINATED"*. Difficile da usare, ma molto gratificante.



MINE: L'arma più carogna di tutte! Al vostro fuoco, rilascerete una decina di mine: vista la velocità del gioco, non pensate che evitarle sia semplice. Anzi, se chi le deposita ha un minimo di cognizione lo farà nei punti più schifosamente difficili da superare, creandovi ancora più difficoltà. (Suggerimenti: a metà di una curva a gomito o nei pressi di un salto, meglio se in aria o subito appena atterati. Anche nella corsia box di riparazione, ma forse è troppo...)



QUAKE!: L'arma dall'effetto grafico migliore: immaginate di prendere con le mani il mantello stradale che forma la pista e sbatacchiarlo facendogli fare l'onda. La gobba prosegue veloce sbalzando chiunque si trovi sul percorso; inoltre, se siete abbastanza abili, potrete "inseguirla" prolungando la durata della sua presenza sullo schermo in modo che colpisca anche gli avversari più lontani.

SMART BOMB: E' una singola mina che esplode un secondo dopo averla rilasciata e danneggia tutte le navi presenti sullo schermo, esclusa la nostra. E' utilissima in situazioni affollate: ingorghi o gruppi compatti di avversari. Per il resto, la scarto quasi sempre.



SHIELD: E' uno scudo temporaneo di energia che avvolge la nostra astronave: durante la copertura possiamo prendere un'altra arma, ma non possiamo usarla fino all'esaurimento dello scudo.



ENERGIA: Ripristina una piccola quantità di energia del nostro scudo normale.





CONTINUA ...

...CONTINUA ARMI LETALI

AUTOPILOT: Prende il controllo del mezzo e lo spinge al massimo della velocità facendogli fare delle curve perfette ai limiti del cedimento strutturale. Utile in passaggi particolarmente difficili e ricchi di curve a gomito o per passare al massimo della velocità nella corsia di ripristino dello scudo. Dura circa cinque secondi al termine dei quali, se non siamo in rettilineo, ci troveremo sbilanciati nella guida e andremo sicuramente a cozzare. Bisogna quindi calcolare al millesimo la sua durata e, nel caso, eliminarlo prima del suo naturale decadimento.



MITRAGLIATRICE: Si ottiene inserendo una cheat durante il gioco: una volta acquisita, non si possono prendere altre armi per tutta la gara, ma ha munizioni infinite e dà buone garanzie di terminare la gara da soli per mancanza di avversari. Non so se mi spiego... Adrenalina pura e selvaggia.



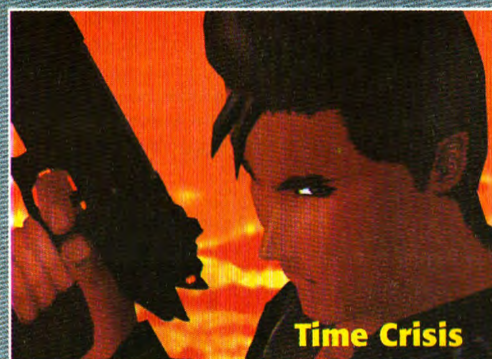
Il gioco, già di per sé straordinario, fluido, originale e terribilmente coinvolgente se giocato da soli, raggiunge il suo top nella modalità link, la sempre troppo poco sfruttata opzione di collegare due PlayStation e due televisori insieme. In questo modo si può gareggiare in due sullo stesso percorso osservando la gara ognuno sul suo schermo. L'effetto è deflagrante: vi scannerete per poter fare "un'altra partita e poi ti dò il pad! Solo un'altra e poi tocca a te!...". Se volete spingere al massimo le vostre possibilità, poi, non fate altro che selezionare la visuale in soggettiva e... buon "viaggio"!

SERIE PLATINUM: INOLTRE SONO USCITI...

PORSCHE CHALLENGE: Un gioco di guida che in Platinum raggiunge il perfetto equilibrio qualità/prezzo.
CRASH BANDICOOT: Rimane il primo vero platform 3D per PSX. Crash può essere considerato la mascotte Playstation, un po' come Sonic per la Sega...
ADIDAS POWER SOCCER: Se ancora non ne avete abbastanza di tutti i giochi di calcio usciti fino ad ora (ma proprio TUTTI)...
TEKKEN 2: Un must! Anche se ormai siete abituati alla velocità del terzo, alcuni personaggi di questo capitolo non potete perderli!
PANDEMONIUM: Un coloratissimo platform 3d in cui i due protagonisti hanno abilità diverse. Almeno da provare.
FORMULA 1: Storico. Rimane superiore ai suoi successori con la sola mancanza dell'aggiornamento sulle scuderie. Nostalgico...
RESIDENT EVIL: Se ancora non l'avete, non riaccendete più la Play; quando lo farete con RE dentro, morirete di paura. Da avere.
TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE: Ci sono tanti platform... D'accordo, Topolino é sempre Topolino, ma era necessario?
TIME CRISIS: Ha furoreggiato in bundle con la G-Con, la pistola PSX, con la quale raggiunge il massimo del divertimento arcade.
HERCULES: Direttamente dal film animato Disney, le avventure comico cartoonesche del mitico eroe greco.
CROC: Il miglior "effetto acqua" di tutti i giochi PSX prima dell'uscita di Rushdown. Un platform divertente per giovanissimi.
TOCA: Splendida simulazione di Touring Car offuscata però dall'uscita di GT. Rimane comunque un prodotto entusiasmante.
SOUL BLADE (Gennaio 1999): Il primo vero picchiaduro 3d prima dell'avvento di Tekken 3. I movimenti laterali e l'uso delle armi intercambiabili lo rendono un must. Velocissimo.


Soul Blade


Crash Bandicoot


Time Crisis


Resident Evil

COLPISCI E BASTA!

www.easports.com









C.T.O.
http://www.cto.it

Joystick & pad: una

Questo mese i nostri esperti smanettoni hanno testato tre prodotti della Mad Catz: i nuovissimi controller senza fili, l'advanced joystick e la memory card 'extra large'. E i risultati sono stati più che positivi.

ADVANCED JOYSTICK

1

I preoccupante aumento dei device per la PSX mi induce a guardarmi bene in giro: più prodotti analoghi con grandi differenze di design e di prezzo dimostrano sì un grande interesse attorno al mercato PSX, ma lo saturano di prodotti dove la qualità fa fatica a emergere. Memory Card che si trasformano in Smemory Card, joypad dotati di turbo, autofire, commutatori, lucine, lucette, forno a microonde e dentifricio che non si 'configurano' manco la console fosse un PC...

In aggiunta, ho sempre avuto remore nell'utilizzare device più grandi di un joypad: ok l'effetto arcade, ok anche il feeling della cloche nelle simulazioni di volo, ma la parola d'ordine rimane sempre una: praticità. Questa si traduce in una necessaria riduzione della massa dell'attrezzo e della sua comodità di utilizzo. Un joystick vecchio stampo (quelli con la base quadrata e al massimo 4 pulsanti, tutti azionabili con una mano sola!) comincia già a diventare ingombrante. Capirete la diffidenza con cui posso aver testato questo joystick...

Purtroppo, nella progettazione di questi aggeggi, le case produttrici scordano alcune leggi non scritte che regolano la vita di un utente PlayStation. Il giocatore medio sta seduto su una sedia con la console appoggiata su un tavolino e il joypad tra le mani; la razza di giocatori parallela addirittura si sbraga sul letto. Ne risulta ovvio come un oggetto più grande di un pad sia scomodo da impugnare; se poi si tratta di una piattaforma che necessita un appoggio, il discorso si complica ancora di più. Non c'è un giocatore che io conosca che gioca appoggiando gli avambracci su un tavolo; anche se lo facesse, poi, l'altezza comincerebbe a rappresentare un problema. Se nessuno ne ha sentito mai il bisogno, reperire un appoggio 'su misura' POTREBBE essere difficile. E' un po' il problema che si è sollevato all'uscita dei primi volanti per PSX, al quale uso sono del tutto contrario.

La base di questo joystick è di dimensioni rilevanti e lo svaso sulla sinistra serve per appoggiare tutto il palmo della mano, rendendo così necessario uno spazio per posizionare la base stessa.

Anche nel momento in cui il giocatore riuscisse a posizionarsela sulle cosce o 'in sospensione' mentre è sdraiato, i movimenti convulsi di uno scontro aereo risulterebbero meno precisi; la presenza di bottoni laterali, inoltre, non farebbe che accentuare queste problematiche.

Tengo a ricordare, comunque, che questo è un limite di OGNI controller che non sia un joypad, non di questo prodotto in particolare. Il joystick della Mad Catz si presenta • robusto, di un bel grigio PlayStation. Sullo stick vero e proprio sono presenti tutti gli elementi di un pad normale: il grilletto svolge le funzioni del tasto X e lungo l'impugnatura, all'altezza del medio, c'è il pulsante del quadrato. Dove va a posizionarsi naturalmente il pollice, due tasti sono assegnati al triangolo e al cerchio, mentre la levetta HAT (che normalmente si usa per le visuali dell'abitacolo) funge da pad direzionale. A sinistra troviamo i soliti start e select e, sotto di essi, otto pulsanti di dimensioni enormi sostituiscono i quattro simboli e i quattro tasti L/R. La novità è uno switch che commuta il device da controllo digitale a controllo 'pulse digital' che simula in modo fedele il controllo analogico, come sappiamo di qualità superiore al digitale. Con tutti questi comandi potremmo paradossalmente sostituire tutto un joypad, ma vi lascio immaginare la scomodità nell'utilizzarlo in giochi come Tekken o GT!...



Nonostante tutto, però, i tasti sovradimensionati e la risposta dello stick rendono il prodotto meritevole di essere provato. Il test è stato effettuato con Colony Wars: Vendetta, di cui troverete la recensione su questo numero, e il risultato è stato ottimo. O meglio: con il joystick su un piano d'appoggio, regolato in altezza alla bisogna (ormai IO sono attrezzato per tutte le emergenze!), il controllo dell'astronave è stato ottimale. Sarà che sono malato di simulazione e l'effetto 'cloche in mano' mi regala emozioni sempre forti, sarà che il fuoco primario sul grilletto fa sempre un certo effetto (e io la rima ce la metto!). I pulsantoni svolgono perfettamente la loro funzione lasciandosi schiacciare anche da un improvviso e non calibrato colpo di mano, mentre il 'ritorno' dello stick, nonostante sia piuttosto violento, non è fastidioso. In definitiva, il prodotto è sicuramente valido e risulta più maneggevole di altri joystick più ingombranti. Purtroppo la dimensione della base è comunque eccessiva per essere impugnata senza piano d'appoggio: una volta trovato questo, però (e se la cosa vi rende giocatori felici) il feeling di controllo sarà insuperabile. Il prodotto è già disponibile nei negozi ed è corredato di istruzioni in italiano.

Casa: Mad Catz **Prezzo:** 83.000 lire **Rapporto qualità/prezzo:** 7

scelta di praticita'

ADVANCED WIRELESS CONTROLLER



Quante volte vi è capitato di inciampare nel filo del joypad? Oppure di alzarvi dalla poltrona perché chiamati da qualcuno e, continuando a stringere il joypad, trascinarvi dietro anche la povera PlayStation? Beh, con Advanced Wireless Controller tutto questo diventa solo uno sbiadito ricordo. Infatti AWC include due controller dotati di tecnologia a infrarossi che permettono di giocare fino a 10 metri dallo schermo. I segnali vengono raccolti da un ricevitore che viene montato sulla PlayStation nello spazio destinato ai joypad. Il funzionamento è perfetto: non ci sono ritardi o impulsi che non vengono trasmessi. La giocabilità è la stessa che garantiscono i controller con il filo e, inoltre, non è necessario puntare il Wireless Controller direttamente sul ricevitore montato sulla PlayStation; si può tranquillamente giocare stravaccati su un divano puntando il controller sul soffitto: i segnali arrivano lo stesso. Il Wireless Controller funziona sia come joypad, sia come telecomando per la televisione. Basta selezionare la funzione desiderata: Player 1, TV o Player 2. Ciascun controller funziona con due batterie incluse nella confezione. Una possibilità interessante di questi controller a infrarossi è quella di consentire a due giocatori contemporaneamente di controllare un videogioco nella modalità a un giocatore. Selezionando tutti e due i controller nella modalità "Player 1" ci si può accordare, in un gioco come Resident Evil, in modo che il possessore di un controller guidi i movimenti utilizzando i pulsanti direzionali e l'altro si preoccupa solo di sparare: il divertimento è garantito!





Casa: Mad Catz **Prezzo:** 89.900 lire **Rapporto qualità/prezzo:** 8

12X MEMORY CARD



La Mad Catz Memory Card consente di disporre di ben 180 blocchi di memoria racchiusi tutti in una sola memory card dello stesso ingombro di quelle tradizionali, che dispongono di 'soli' 15 blocchi di memoria. La differenza sostanziale di questa unità di memoria potenziata è data dalla presenza di un display anteriore con due pulsanti. Nella Mad Catz Memory Card i 180 blocchi sono suddivisi su dodici pagine; con ciascun pulsante si possono selezionare le singole pagine - il cui numero relativo compare sul display - sia in ordine ascendente che discendente. Si tratta di una soluzione veramente utile, soprattutto per i giochi recenti che richiedono per i salvataggi un numero sempre superiore di blocchi di memoria.



Casa: Mad Catz **Prezzo:** 65.000 lire **Rapporto qualità/prezzo:** 7

GAMES WANTED

Incominciamo questa nostra panoramica mensile nel mondo dei videogiochi con un argomento ricco di suspense e di forti emozioni: AZIONE/AVVENTURA. Oltre che essere i primi in ordine alfabetico tra i vari 'generi', sono anche quelli da più lungo tempo in circolazione.

AZIONE/AVVENTURA

A

ADVENTURES OF LOMAX *(Psygnosis)*
Raggiungete Lomax per liberare i suoi compagni



tenuti prigionieri da Evil Ed: oltre quaranta livelli, quattro scenari esotici zeppi di nemici mostriformi, dagli zombie ai pipistrelli, tutti curati nei minimi dettagli. Un'avventura da capogiro. **70**

ALONE IN THE DARK *(Infogrames)*
Case infestate e tanta avventura in questo 3D ormai sorpassato da giochi



come Resident Evil, ma che rimane un must. Non guasterebbe una bella rinfrescata alla grafica in un prossimo sequel. **80**

AREA 51 (GTI/*Midway Home*)
Uno dei pochi giochi per Psx che permettono l'utilizzo di armi a raggi infrarossi, Area 51 è una caccia a zombie digitalizzati da veri attori in un panorama 3D. Ottima precisione, atmosfere coinvolgenti ma scarsa longevità a causa dell'eccessiva facilità. **60**

AQUANAUT'S HOLIDAY *(Sony)*
Un gioco forse un po' troppo fedele alla realtà,



dove esplorare gli abissi del mare diventa noioso quando non si incontrano che scogli. Ci vuole un po' di esperienza per imparare a condurre il sottomarino e a creare la base per ospitare nuovi allevamenti ittici. Per appassionati di fauna subacquea. **55**

ARMORED CORE *(Sony)*
L'ultima guerra, conosciuta come Grande Distruzione, è terminata: l'umanità è scomparsa



dalla superficie terrestre e i venti radioattivi spazzano quello che è rimasto della civiltà. Dopo cinquant'anni di vita sotterranea la società ha subito un profondo cambiamento e per sopravvivere bisogna lottare sino all'ultimo. **60**

B

BLASTO *(Sony)*
L'esplorazione della galassia ha raggiunto il perimetro esterno del nostro sistema solare. La



nostra presenza è stata notata, attirando l'attenzione di entità aliene. Intrappolato nella quinta dimensione, il malvagio tiranno Bosh il Terribile medita vendetta contro l'universo, a partire dagli abitanti del pianeta Terra. **65**

BLAZING DRAGONS (BMG)



Un'avventura grafica dalla parte dei nobili draghi contro i cattivi cavalieri... creato da Terry Jones, membro degli inarrestabili Monty Python: ore di dialoghi a volte noiosi, 40 personaggi differenti, tonnellate di oggetti utili ma con una grafica poco convincente. Molte gag visive, dedicato a un pubblico di principianti. **40**

BROKEN SWORD *(Sony)*
Tra i migliori punta e clicca per Psx, ancora oggi tra i più venduti, Broken Sword ha il merito di aver rilanciato l'adventure punta e clicca su console. Un'accortezza per i più esigenti: non aspettatevi emozioni a ogni angolo. Supporta il mouse. **75**

BROKEN SWORD 2 *(Sony)*
Il secondo capitolo della



saga di Broken Sword conferma e supera l'originale; gioco che richiede molto metodo e ragionamento, punta molto sulla bella animazione cinematografica e sugli scenari in prospettiva a livelli. In questo episodio sarete alle prese con i Maya e i loro riti sanguinari. **80**

C

CASPER *(Interplay)*
Il simpatico fantasmino di Spielberg scende dal grande schermo, ma nel tragitto perde un po'



della sua verve: la trasposizione per Psx, infatti, risulta essere un po' noiosa, soprattutto per giocatori esperti, nonostante gli ottimi effetti grafici dati da luci e trasparenze e la prospettiva isometrica. **45**

CASTLEVANIA: DRACULA X *(Konami)*
Avventura decisamente intelligente nella classica tradizione dei giochi a 16 bit, Castlevania ripercorre tutti i temi classici delle



tradizioni vampiriche e vi vede nei panni di un tremendo quanto indaffarato succhiatore di sangue. **80**

CHRONICLES OF THE SWORD *(Psygnosis)*
Discutibile avventura in sapore arturiano, dove nei panni del cavaliere Gauvain dovete aiutare Merlino contro Morgana in un mondo medievale mal renderizzato, alla lunga persino noioso. Supporta il mouse. Ma è noioso lo stesso. **25**

CITY OF THE LOST CHILDREN *(Psygnosis)*
Tratto dal film omonimo di Genet e Caro, remake di Alone in the Dark, ha un



interfaccia di controllo troppo lento per chi non lo affronta con la dovuta pazienza. Uno di quei titoli che si amano o si odiano, senza via di mezzo. **60**

CLOCK TOWER *(Ascii)*
Avventura 3D che mal rende il voluto effetto horror, manca di spessore e di atmosfera per appassionare gli amanti dell'adventure. Luoghi comuni e qualche strafalcione in fase di progettazione del background la faranno risultare poco godibile agli appassionati del genere. **40**

CRUSADER: NO REMORSE (EA/*Origin*)
Questo titolo fa parte di quei 3D isometrici dove si avanza raccogliendo tutto quello che capita sotto tiro, sperando sia utile per poter proseguire nell'esplorazione. Simile a giochi come Legacy of Cain o Project Overkill, CNM ha una cura eccessiva dei particolari, a discapito del movimento. **65**

CRYPT KILLER *(Konami)*
Sei vasti mondi da attraversare e un'animazione



fluida dalle inquadrature sofisticate non bastano a movimentare questo titolo che risente pesantemente del passaggio da PC alla Psx. Sorpassato e lento, ha una magra falange di mostri quasi privi di IA. Troppo semplice e poco innovativo. **45**

CYBERIA *(Interplay)*
Conversione da PC di un gioco già vecchio alla sua



uscita, Cyberia è un misto azione-avventura in cui è possibile scegliere tra pilotare un aereo e indagare in prima persona. Lunghe attese davanti alle sequenze filmate ed enigmi decisamente difficili faranno perdere la pazienza ai più. **50**

D

D *(Acclaim)*
Avventura grafica interattiva molto bella ma noiosa, con poca eccitazione e ancor meno giocabilità:



dovrete accompagnare la bionda Laura nei corridoi di un castello in atmosfera Myst, in un gioco che rischia di diventare solo una sequenza di quiz lunga ben 4 CD. **40**

DEATHTRAP DUNGEON
(Eidos)
Il sistema di combattimento di Deathtrap Dungeon è



più simile a un picchiaduro che a un Lara-clone quale si presenta. 40 livelli di paura e incontri raccapriccianti fanno da contorno a un titolo che basa molto del suo successo sulle rotondità della sua interprete femminile. E' possibile comunque giocare anche con un uomo. **80**

DEFCON 5
(Sony)
Misto tra avventura e sparatutto 3D, Defcon 5 si



svolge su una stazione spaziale semi-deserta. Dovrete farvi strada contro robot programmati per uccidere e apparecchiature che sembrano avercela solo con voi. Abbastanza scontato e di scarso effetto grafico. **35**

DEVIL'S DECEPTION
(Ocean)
Eccezionale al momento della sua uscita in Giappone, subisce le nefaste conseguenze del terribile ritardo dovuto alla localizzazione. Intanto gli amanti del misto avventura/sparatutto Doom-like si sono consolati con decine di altri giochi. Da evitare. **20**

DIABLO
(EA)
Sotterranei fantasy molto oscuri, con una buona grafica e molti incontri thriller per questo misto fra picchiaduro e strategia in prospettiva isometrica. La trasposizione dal PC vanta una grafica migliorata, incantesimi più spettacolari ed effetti di luce più curati oltre all'opzione multiplayer su schermo unico. Supporta il mouse. **65**

DIE HARD TRILOGY
(EA/*Fox Interactive*)
Trasposizione videoludica dei tre film con interprete Bruce Willis: uno sparatutto con prospettiva 'da dietro', un clone di Virtua Cop e un gioco di inseguimenti



in macchina. Azione a non finire e grafica da sballo per un titolo che offre varietà di gioco e tante emozioni. **90**

DISCWORLD
(Sony)
Dalla fantasia di Terry Pratchett arriva un mondo di magia e mistero. La grafica a



fumetti rende onore al plot cartoonesco. Supporta il mouse, ma l'accesso al disco è decisamente lento in fase di caricamento e nel cambiare schermi. Prepararsi a lunghe attese. **60**

DISCWORLD 2
(Sony)
Sequel dell'omonimo esordio, ancora un po' troppo lento. Il plot è sempre intrigante: Rinchewind ritorna, questa volta alla ricerca della Morte 'in sciopero' per ricondurla al suo lavoro! Gli enigmi sono più complessi e la grafica è migliorata (si avvicina al mitico eroe delle sale giochi, Dragon's Lair). **65**

E

EPIDEMIC
(SCEA)
Gioco molto fluido dalla grafica cyberpunk, che però non riesce a svecchiare



un gameplay che risente troppo dell'eredità del suo predecessore Kileak the Blood, uno dei primi episodi del genere per Psx. Dieci livelli troppo lunghi e desolatamente vuoti. **55**

EXCALIBUR 2555 AD
(Telstar)
Avventura 3D con puzzle e molta azione. Il tentativo di rendere Tomb Raider in GdR cade a causa di livelli brevi e troppo semplici. Ottanta le comparse con cui interagire che, a causa della grafica scadente e delle animazioni un po' lente, rischiano di diventare un ostacolo. **60**

EXHUMED
(BMG)
A metà tra un buon sparatutto 3D e un adventure ricco di puzzle, Exhumed ha dalla sua una buona resa grafica, una scelta varia di mostri dalle animazioni particolari ed effetti sonori in grado di rendere al meglio l'atmosfera. **75**

F

FADE TO BLACK
(EA)
Grande gioco con molta atmosfera e momenti thrilling con il già noto Conrad (eroe del precedente Flashback). L'uscita in ritardo rispetto alla tabella di marcia l'ha reso da subito già vecchio. Peccato, perché i tredici livelli contengono animazioni molto fluide e richiedono buoni riflessi e parecchia strategia. **70**

FLOATING RUNNER
(THQ)
Il perfido Zaurer ha preso controllo delle terre galleggianti, infestandole



con le sue creature. Nei panni di un cacciatore e di una sacerdotessa dovrete trovare i sette Cristalli Mistici attraverso altrettanti mondi ricchi di magia e di mistero. Un gioco molto veloce, che non lascia molto spazio al pensiero. **65**

G

GHOST IN THE SHELL
(Sony/THQ)
Basato sull'omonimo film di animazione giapponese dello stesso autore dello sparatutto Project: Horned Owl, questo gioco attinge a piene mani dalla pellicola per i



disegni. Poliziotti cibernetici, dovrete imparare a pilotare un tank attraverso dodici livelli in 3D. **65**

H

HARD BOILED
(EA/*Cryo*)
Particolarmente privo di trama e di pathos, questo sparatutto privo di qualsiasi strategia vi vede alla guida di un aeromobile per le vie di una fantasmagorica Los Angeles del futuro. Cinque livelli, doppia visuale, ispirato all'omonimo fumetto di Frank Miller, lascia decisamente delusi. **40**

HEART OF DARKNESS
(Ocean)
Un ragazzino salta la scuola per correre dietro al cane che scappa, e si



trova coinvolto in un mare di guai. Idea e stile di gioco buoni ma in ritardo sulla concorrenza; Heart of Darkness offre piattaforme 2D e animazioni da capogiro. Le vite infinite, per una volta, danno un po' fastidio. **65**

HERC'S ADVENTURES
(Lucas Arts)
Ade, Il signore dei morti, ha rapito Persefone, dea della fertilità. Zeus decide



di affidare a Ercole il compito di liberarla. Ambiente epico per le dodici... camicie che dovrete sudare per rimettere ordine tra gli dèi dell'Olimpo! **60**

THE HIVE
(Trimark Interactive)
Tanto tempo fa una civiltà avanzata ha creato degli insetti mutanti chiamati Hivasects per produrre un miele da usare come arma biologica.



L'arma è sfuggita loro di mano e il pianeta è stato distrutto, ma ora la Black Nexus vuole riprodurla. Fermatela attraverso i 18 livelli da visitare a 360°, in ambienti 3D completamente pre-renderizzati. **70**

J

JUMPING FLASH
(Sony)
Il Barone Aloha ha invaso i Sei Mondi. Voi, nei panni del coniglio robot Robbit, dovrete affrontare i diciotto livelli in



prospettiva centrale attraversando il fantasy 3D a ritmi indiavolati. Molto più di un platform, più vario di uno sparatutto. **65**

JUMPING FLASH 2
(Sony)
Torna il coniglio più pazzo dei videogames per salvare Muu dalle grinfie di Captain Kabuki, alleandosi col vecchio nemico di un tempo, il Barone Aloha. Attenzione però: quando penserete che sia tutto finito... ricomincia tutto da capo! 360°, prospettiva 3D centrale, 12 mondi fantastici completi di livelli bonus e molti, terribili nuovi nemici. **70**

K

KING'S FIELD
(Psygnosis)
Datato incrocio tra uno sparatutto 3D e un GdR:



lento già nell'originale di due anni fa, non è migliorato con la localizzazione. Fantasy ricco di magia ed eroi medievali, questo gioco dalla grafica non eccezionale ha nell'ambientazione il punto di forza. Da affrontare col giusto spirito.

25

L

L.A.P.D. 2100 AD
(EA)
Ventiduesimo secolo: le gang criminali hanno esteso il proprio territo-



rio inglobando le principali città del mondo. Poliziotti del futuro, dovrete sconfiggerli con il vostro veicolo d'assalto, dotato di armi sofisticate e della possibilità di trasformarsi a seconda dei vari tipi di terreno che incontra.

65

LEGACY OF KAIN
(BMG)
Gioco horror ambientato nel mondo dei vampiri con forti elementi di GdR; Kain è un aristocratico amante dell'arma bianca che, una volta assassinato, resuscita, scoprendosi 'vittima' di una maledizione di famiglia. Il gioco diventa presto una vendetta dell'affronto subito.
Emozionante, anche se a volte un po' fastidiosa, la vista 'dall'alto'.

80

LETHAL ENFORCER 1
(Konami)
Armati della vostra pistola d'ordinanza affrontate teppisti e malviventi, recuperando nuove armi e munizioni col procedere del gioco. Momenti più interessanti nell'opzione a due giocatori. Ancora lontano dalle emozioni di un Time Crisis.

65

LETHAL ENFORCER 2
(Konami)
Abbandonata la Beretta arrivate, armati di revolver Colt, nel Far West: siete lo sceriffo di una sperduta cittadina nel deserto e dovete far rispettare la legge del piombo. Nessuna significante innovazione rispetto al primo episodio.

65

LITTLE BIG ADVENTURE
(EA)
Buona conversione da PC, che ha dalla sua una notevole durata di gioco e alcuni momenti di



intensa azione. Twinsen deve salvare il mondo dal cataclisma scatenato da Funfrock, ma la storia acquista nuove sfumature a seconda dell'atteggiamento tenuto con i personaggi incontrati.

70

LOADED
(Gremlin)
Grandi effetti di luce ed esplosioni caratterizzano i quindici livelli di questo gioco molto violento, che mischia combat-



timento e strategia. Accompagnato da una robusta colonna sonora di techno-industrial composta ed eseguita dai PWEI. Nell'opzione a due giocatori subisce un sensibile rallentamento.

70

M

MACHINE HUNTER
(Eidos/MGM Interactive)
Gioco 2D progettato su motore 3D dalla prospettiva simile a Loaded (dal 'di sopra'): cinque i differenti modelli di robot da comandare, tutti dotati di grande manovrabilità di tiro che crea però qualche problema di puntamento. Molte le missioni e gli obiettivi che richiedono un po' di pratica per essere giocati al meglio.

65

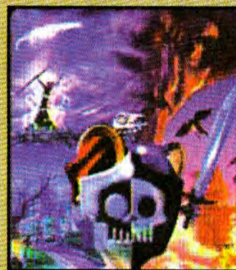
MAGIC CARPET
(EA)
Su un tappeto volante bisogna attraversare 75 livelli di gioco, raccogliendo mana e add-on per proseguire e ricostruire il castello. Il titolo perde qualcosa dall'originale per PC, soprattutto in grafica, azione e velocità. Strategia e simulazione di volo poco curate.

55

MASS DESTRUCTION
(BMG)
Combattimento tra carri armati in 3D con prospettiva isometrica a 'volo d'uccello': diciannove missioni divise in cinque campagne con differenti scenari, dalle città al deserto, alla giungla amazzonica. Peccato manchi un'opzione multiplayer.

60

MEDIEVIL
(Sony)
Sir Daniel Fortesque viene resuscitato dall'eterno nemico, lo stregone. Per riconqui-



stare la propria libertà ha a disposizione venti livelli dalla grande grafica. Le prospettive di gioco cambiano con interessanti effetti cinematografici. Molta atmosfera.

75

MEN IN BLACK
(Gremlin/Ocean)
Imitazione mal riuscita di Resident Evil, dalla grafica ben riuscita ma dalla scarsa giocabilità. Come agenti speciali del Controllo Alieni dovrete riportare ordine sulla Terra nei panni dei personaggi originali del film, con le stesse armi e gli stessi, terribili nemici.

55

MYST
(Sony)
Forse le animazioni sono troppo lunghe e



lasciano ampio spazio alla meditazione, ma ne avrete bisogno: i misteri di Myst, infatti, sono molto ben celati e i puzzle decisamente ostici. Ottima la colonna sonora che 'aiuta' a calarsi nell'atmosfera.

70

N

NIGHTMARE CREATURES
(Sony)
Nella Londra della



prima metà del secolo scorso un'epidemia trasforma gli essere umani in zombie. Indossando le vesti di un aristocratico spadaccino o di un prete guerriero dovrete sconfiggere le orde delle tenebre.
Combattimenti molto ben curati.

70

O

OVERBLOOD
(EA)
Horror futuristico dagli enigmi intelligenti che ne innalzano la giocabilità. La grafica 3D in tempo reale è



uno dei punti forti. Ricorda a tratti Fade to Black, con atmosfere alla Resident Evil. Difficile soprattutto all'inizio e per giocatori alle prime armi.

70

P

PAX CORPUS
(Cryo)
Versione Psx del bellissimo cartone animato trasmesso da MTV (e recentemente doppiato in italiano) Aeon Flux, Pax Corpus ha una grafica volgare fatta di poligoni angolosi (che però si avvicinano molto al disegno originale). Nel complesso non rende giustizia all'eccellente plot originale. Sembra una versione femminile, in brutto, di Fade to Black.

60

PERFECT WEAPON
(EA)
Adventure complicato e



monotono, Perfect Weapon è l'incrocio non riuscito tra un platform e un picchiaduro dell'ultima generazione stile Tekken 3. Guardatelo bene prima di comprarlo.

55

PITFALL 3D
(Activision)
Pitfall Harry arriva nella terza dimensione: dalle giungle del Sud America



cade direttamente in un mondo alieno dove la civiltà dei Moku è stata decimata da una sacerdotessa malvagia. Il suo compito è fermarla prima che raggiunga la Terra. 3D emozionante ricco di armi ed effetti speciali in location spettacolari come un vulcano in eruzione.

70

PSYCHIC DETECTIVE
(EA)
Avventura in Full Motion Video con una quindicina di finali differenti a seconda del percorso scelto. Nei panni di un detective dai poteri paranormali dovrete entrare nelle menti delle persone che incontrate per scoprire la verità. Si conclude tutto un po' troppo in fretta.

35

Q

IL QUINTO ELEMENTO
(Sony)
Leeloo e Korben approdano su Psx direttamente



dall'omonimo film di Luc Besson: azione e strategia in un gioco chiaramente ispirato al sistema 'tombraideriano' ma capace di portare innovazioni grazie anche alla complessità della trama originale.

85

R

RELOADED
(Gremlin)
Seguito del quasi omonimo gioco della Gremlin, questo è un gioco molto 'gore' e violento. La strategia acquista maggiore



spessore e i nuovi personaggi sono più tattici, anche se meno d'azione. Grafica ed effetti speciali sono pressoché immutati. La colonna sonora, anche se meno violenta, è ancora dei PWEI. **65**

RESIDENT EVIL
(Virgin)
Per gli amanti dei film di zombie e dello splatter, una scorpacciata di mostri prerenderizzati.



Per sconfiggere la creatura misteriosa che ha attaccato Racoon city, Jill Valentine e Chris Redfield dovranno mettercela proprio tutta. **80**

RESIDENT EVIL 2
(Virgin)
Ottimo doppio CD pieno di azione e curatissimo nei dettagli, il secondo episodio di Resident Evil è capace di offuscare la bellezza del suo omonimo predecessore. Consigliamo l'acquisto della seconda edizione implementata di tecnologia dual shock per nuove, emozionanti sensazioni. **85**

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
(Virgin)



E' la riedizione del primo episodio di Resident Evil, con una sensibile variazione sulle visuali rispetto all'originale e l'aggiunta di nuovi mostri. Comprende anche 20 minuti di filmati-demo tratti dal secondo episodio. Un pezzo da collezione. **80**

RETURN FIRE
(Time Warner)
Carri armati e jeep che fanno saltare tutto quello che trovano per gli scenari di Return Fire. La vera bellezza di questo gioco è giocare in schermo doppio: è decisamente più divertente distruggere un nemico che sbraita al vostro fianco. **65**

RIVEN
(Sony/Acclaim)
Seguito dell'appassionante Myst, nella trasposizione per Psx perde un po' di sapore: i troppi indovinelli fanno perdere il senso del-



l'avventura e la pochissima azione - se non nulla – alla lunga annoia. Peccato. **65**

RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR
(THQ)
Raggiungete Tommy e i suoi cuccioli Rugrats per ritrovare i pezzi mancanti del loro puzzle: dovrete cercarli ovunque, nei



posti e negli scenari più impensati, attraverso episodi esilaranti e carichi di azione. **70**

S

SENTIENT
(Psygnosis)
Buon adventure che



risente immancabilmente della spietata concorrenza, Sentient è il rifacimento ambizioso dell'omonima avventura punta e clicca. La stazione spaziale Icarus nasconde un terribile segreto. Notevole l'IA dei personaggi che permette una totale interazione col gioco: ogni azione del personaggio influisce infatti sulla trama del gioco. **70**

SMALL SOLDIERS
(Hasbro)
Basato sull'omonimo film, questo gioco è caratterizzato da un'intensa azione 3D: tanta strategia, quindici livelli di gioco che si sviluppano in dodici ambienti unici con effetti digitali molto realistici. **70**

SHOCKWAVE
(EA)
Un incubo che diventa realtà, un'armata di alieni che invade la Terra: solo



la UNS Omaha, in orbita al momento dell'attacco, può rimediare. Al comando di uno squadrone di piloti d'élite dovrete fermare l'invasione e ricacciare gli alieni nello spazio profondo. Panorami e mondi fotorealistici, dall'Egitto al Congo, trenta minuti di sequenze filmate, sonoro digitalizzato. **65**

SPAWN – THE ETERNAL
(Sony)
Brutta trasposizione dal fumetto originale (che del resto ha un ottimo background), questo platform 3D completamente da esplorare alterna la raccolta di power



pack al picchiaduro. La divisione, in bilico tra due generi di gioco così differenti, non riesce a cogliere il tempo per farlo apprezzare del tutto. **60**

SWAGMAN
(Eidos)
Avventura a cartoni 'fantasmosi' con elementi GdR, creata dagli stessi ideatori di Tomb Raider: chiavi da trovare e porte da aprire, l'odissea di due bambini attraverso sedici location distribuite in due universi paralleli per sconfiggere Swagman il Corrotto. **60**

T

TAIL OF THE SUN
(Sony)
Un salto indietro nel tempo per scoprire gli istinti primari: usate il vostro cervello di Neanderthal per sopravvivere, attraversando il lungo cammino dell'evoluzione. Guidate la vostra tribù sviluppando le caratteristiche necessarie per riconquistare la vostra umanità. **60**

TIME COMMANDO
(EA)
Questo viaggio nel tempo in 3D è una via di mezzo tra Alone in the Dark (il direttore è lo stesso) e un picchiaduro: scenari prerenderizzati, schema di gioco poco originale e ripetitivo, manca della forza e dell'originalità necessaria a sollevarsi



dalla media. Una lotta contro il tempo e contro un terribile virus che sta distruggendo tutti i computer attraverso nove differenti mondi virtuali. **50**

TIME CRISIS
(Namco)
Arcade vetusto, con i bersagli che appaiono lungo il cammino come in un percorso per l'addestramento delle reclute alla



Scuola di Polizia. Nella versione Time Crisis G-Con45 è inclusa la pistola della Namco, ma il pacchetto risulta piuttosto costoso nonostante i 3 nuovi livelli aggiunti. Un suggerimento valido per entrambi: non rimanete allo scoperto mentre ricaricate! **75**

TOMB RAIDER
(Eidos)
E chi se lo scorda più? Punto di svolta nelle strutture di avventura/azione, disponibile ormai in Platinum,



Tomb Raider rappresenta uno dei titoli più venduti nella storia dei videogames, oltre che un punto di riferimento per tutte le nuove eroine che ormai infestano gli schermi delle nostre case. **85**

TOMB RAIDER II
(Eidos)
Che aspettarsi da Lara se non che sia ancora



più... Lara? Diciotto nuovi livelli inimmaginabili, ricchi di effetti speciali e grafica ancora più fluida. Apprezzatissimi i vestiti di Mrs. Croft, che variano e si riducono in maniera sensibile. Ridisegnandole i... poligoni. **85**

TOMB RAIDER III
(Eidos)
Da leggere in queste pagine di Planet



PlayStation, l'ultimo esaltante capolavoro della trilogia Tomb Raider che vede la – ormai – nostra Larona vicina al mito di Wonder Woman. **90**

TREASURES OF THE DEEP
(Sony)
Avventura subacquea con molte armi a disposizione e missioni studiate con attenzione. L'ambientazione sottomarina crea qualche problema a causa dell'eccessiva realtà (l'acqua rallenta il movimento in maniera addirittura esasperante). Dieci livelli e diversi quadri segreti all'esplorazione di famose aree sottomarine come il Triangolo delle Bermude o la Fossa delle Marianne. **70**

V

VANDAL HEARTS
(Konami)
Strategia e GdR per combattimenti 'a turni'; grafica originale e trama complessa. Man mano che il gioco progredisce, nuovi combattenti si uniranno alla vostra squadra. Peccato che la risoluzione grafica, non sempre eccellente, penalizzi un titolo altrimenti molto buono. **65**

PLANET Cheat

Ogni mese "Planet Cheat" cercherà di soddisfare le vostre richieste, di correre in vostro aiuto quando non sapete più dove sbattere la testa per andare avanti con un gioco. Mandateci le vostre richieste via E-Mail. Faremo il possibile per accontentarvi!

COLONY WARS 2

Tutte le macchine e le missioni: GIMMEALL
Resetta i record e i tempi: RESETLAP
Abilita Kart: KARTSON
Disabilita Kart: KARTSOFF
Tutte le chiavi: KEYFOUND
Resetta le chiavi: RESETKEY



Attiva le sequenze FMV: CINEMAON
Resetta le sequenze FMV: RESETFMV
Ritorna al settaggio iniziale: RESETALL

CRASH BANDICOOT WARPED

Hot Cold - livello segreto: andate a metà del livello 14 dove trovate un cartello di 'attraversamento alieni' sul lato sinistro. Corretegli contro e verrete trasportati al livello 31
Eggipus Rex - livello segreto: andate al livello 11 e iniziate in modalità "Time Trial". Correte sino a raggiungere un'area dove un dinosauro distrugge le mac-



chine. Lasciate che il secondo pterodattilo vi catturi e vi trasporti al livello 32.
105%: collezionate tutte le reliquie e le gemme, comprese quelle dei due livelli segreti. Andate dalla sorella di Crash e prendete anche l'ultima gemma per vedere i fuochi d'artificio che festeggiano il vostro 105% di completamento.

FORMULA 1: CHAMPIONSHIP EDITION

Inserire i seguenti codici al posto del vostro nome:

Inizia il campionato al 16° round: OEAN ALESI



Quattro percorsi extra: BILLY BONUS
Macchine anni Sessanta: SWINGIND SIXTIES
Modalità Easy per tutti i percorsi: TOO EASY
Modalità Expert: BLOOMIN ARD
Modalità Wipeout: PI MAN
Nuova colonna sonora e effetti speciali: SWAP SHOP
Grafica in realtà virtuale: VIRTUALLY VIRTUAL
Gli annunciatori sono i pupazzi Murray e Martin: BOX CHATTER
Piovono rane: CATS DOGS
Visuale dall'elicottero: ZOOM LENSE

COLIN MCRAE RALLY

Per ottenere le seguenti modalità inserire i nomi in maiuscolo e iniziate il gioco in modalità Rally o Corsa a Tempo.
Percorsi Invertiti: "SKCART", iniziare il gioco a livello Expert
Percorsi Notturni: "NIGHTRIDER"
Abilita tutte le Macchine: "SHOEBOXES"
Macchine Metallizzate: "TINFOILED"
Macchine 'oscillanti': "MAGFLOAT"
Nicky Grist: "BACKSEAT"
Guida a destra: "WHITEBUNNY"
4x4: "TROLLEY"
Retro: "FORKLIFT"
Abilita tutti i percorsi: "OPENROADS"
Micromachine: "DIDDYCARS"



Hovercraft: "HOVERCRAFT"
Nebbia: "PEASOUPER"
Turbo: "MOREOOMPH" e premere Select
Turbo jump: "KITCAR" e premere Select quando la barra al centro dello schermo in basso è verde
Super accelerazione: "BUTTONBASH" e premete X + C per accelerare
Bassa Gravità: "MOONWALK"
Replay: "DIRECTORCUT"
Nicky Grist, commenti speciali: "HELIUMNICK"
Frame più veloci: "SILKYSMOOTH"
Modalità Inseguimento: mettete il gioco in pausa e premete T, Q, C per sei volte poi L1, L2, R1, R2 per sei volte, sentirete Nicky Grist dire "Alright lets kick it".

IL QUINTO ELEMENTO

Nel menù principale premere L1, L2, R2, R1, Select per ottenere l'accesso a tutti i livelli, a tutte le sequenze animate, avere vite infinite, tutte le armi.



NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Seleziona livello: caricare un gioco e premere L2 per due volte e R2 per due volte quando appare il messaggio "Checking Memory Card".



Invincibilità e oggetti: mettere il gioco in pausa e premere L1, L2, L1 per tre volte, L2 per tre volte, C, T, Q per due volte. Il ninja diventa uno scheletro.
Spada: nel menu principale premere Sx, Dx per due volte X per due volte, Q.
Modalità Baby: quando appare "Start" premere L2 per tre volte, Select per tre volte, R2 per tre volte.

WWF: WARZONE

Sequenze FMV: quando appare la scritta "Press Start" inserire il codice S + T, Dx + Cercio, G + X, Sx + Q, Sx + Q, Dx + Q, Dx + Q, R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1, R2 + L2. Appare sullo schermo la frase "Movie 1": con le frecce S



e G ora potete selezionare i 64 video e vederli con il tasto X
Personaggi nascosti: nel menu principale premere L1, R1. Fate attenzione a non cambiare il settagtgio della difficoltà durante i cambiamenti.
Per ottenere Cactus Jack e Dude Love vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Mankind. Per Sue occorre vincere il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Bret Hart o Own Hart. INfine, per ottenere RattleSnake dovete vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con un wrestler creato che abbia almeno 30 punti di attributi.
Cambiare il costume di Stone Cold o Goldust: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Stone Cold o Goldust. Selezionate il personaggio nell'apposito menu e premete L2, R1 o R2.
Costumi alternati: nello schermo della selezione dei personaggi tenete premuto L2 e scegliete un personaggio.
Personaggi femminili: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con H H H o Shawn Michaels. Il corpo femminile è aggiunto nella sezione 'Creare un personaggio'.
Nuovi oggetti: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Kane, nuove magliette, giacche, maschere, pantaloni e vestiti vari verranno aggiunti nella modalità 'Creare un personaggio'.
Modalità Ego: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Ahmed Johnson. Gli applausi del pubblico faranno crescere la testa del wrestler mentre i fischi la rimpicciolirannno.
Scorrengione: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con Headbanger's: rumorini vari durante la lotta.
Testone: vincete il titolo WWF in modalità Sfida (challenge) in difficoltà medium o hard con British Bulldog o Rock.

PUNTI EXTRA PER LA CREAZIONE DI UN NUOVO WRESTLER

Vincete uno degli incontri indicati qui sotto nelle modalità e difficoltà indicate.

Modalità	Difficoltà	Incontro	Punti extra
Challenge	Hard	Titolo WWF	6
Versus	Hard	Qualsiasi	2
Tag	Medium o Hard	Qualsiasi	3
Cage	Medium o Hard	Qualsiasi	2
Weapons	Hard	Qualsiasi	2

MOSSE FINALI

Per eseguire una Mossa Finale la barra dell'energia del vostro avversario deve essere rossa:
"Stone Cold" Steve Austin
Stone Cold Stunner. Una volta effettuata una presa: Avanti, Avanti, S, Presa + Bloccaggio

"Heartbreak Kid" Shawn Michaels
Sweet Chin Music. Fronteggiando l'avversario, Avanti, G, S, Calcio + Bloccaggio
"Triple H" Hunter Hearst Helmsley
The Pedigree. Fronteggiando l'avversario: Avanti, G, Back, Pugno + Presa
The Undertaker
Tombstone Piledriver. Fronteggiando l'avversario: G, G, G, Pugno + Presa
"The Black Hart" Owen Hart
The Sharpshooter. Stando ai piedi dell'avversario atterrato: Indietro, Indietro, S, Calcio + Bloccaggio
"The Rock" Rocky Maivia
The Rock Bottom. Fronteggiando l'avversario: Avanti, Avanti, S, Pugno + Presa
Faarooq
The Dominator. Fronteggiando l'avversario: S, S, S, Presa + Bloccaggio
Mankind/Cactus Jack/Dude Love
Mandible Claw. Fronteggiando l'avversario o alla testa dell'avversario atterrato: Avanti, Indietro, S, Presa + Bloccaggio



Goldust
Curtain Call. Dietro all'avversario: Avanti, G, G, Presa + Bloccaggio
Ken Shamrock
Ankle Lock Submission. Stando ai piedi dell'avversario atterrato: Avanti, Indietro, S, Calcio + Presa
Bret "Hitman" Hart
The Sharpshooter. Stando ai piedi dell'avversario atterrato: Indietro, Indietro, S, Calcio + Bloccaggio
"The British Bulldog" Davey Boy Smith
Running Powerslam. Fronteggiando l'avversario: G, S, G, Pugno + Presa
Ahmed Johnson
Pearl River Plunge. Fronteggiando l'avversario: Avanti, Indietro, S, Calcio + Bloccaggio
Kane
Tombstone Piledriver. Fronteggiando l'avversario: G, G, G, Pugno + Presa
Cheesemeister Move Set
Running Power Slam. Fronteggiando l'avversario: Avanti, Avanti, S, Pugno+ Presa
Pit Scorpion Move Set
Scorpion Deathlock. Stando ai piedi dell'avversario atterrato: Avanti, Avanti, S, Calcio + Bloccaggio
Colossus Move Set
Choke Slam. Fronteggiando l'avversario: G, S, G, Pugno+ Presa
Twist Move Set
Torture Rack. Fronteggiando l'avversario: Avanti, Indietro, S, Pugno+ Bloccaggio

RICHIAMARE UN WRESTLER
Per chiedere aiuto a un altro lottatore digitate una combinazione. Attenzione: potete essere squalificati per averlo fatto.
Steve Austin: L1 + L2 + R1 + R2 + S + Calcio
Shawn Michaels: L1 + L2 + R1 + R2 + Sx + Pugno
Triple H: L1 + L2 + R1 + R2 + Dx + Presa
The Undertaker: L1 + L2 + R1 + R2 + Dx + Bloccaggio
Owen Hart: L1 + L2 + R1 + R2 + Sx + Bloccaggio
The Rock: L1 + L2 + R1 + R2 + Dx + Calcio
Faarooq: L1 + L2 + R1 + R2 + S + Pugno
Mankind: L1 + L2 + R1 + R2 + S + Presa
Goldust: L1 + L2 + R1 + R2 + Dx + Punch
Ken Shamrock: L1 + L2 + R1 + R2 + G + Calcio
Bret Hart: L1 + L2 + R1 + R2 + Sx + Presa
The British Bulldog: L1 + L2 + R1 + R2 + Sx + Calcio
Ahmed Johnson: L1 + L2 + R1 + R2 + S + Bloccaggio
Kane: L1 + L2 + R1 + R2 + G + Pugno
Mosh: L1 + L2 + R1 + R2 + G + Bloccaggio
Thrasher: L1 + L2 + R1 + R2 + G + Presa

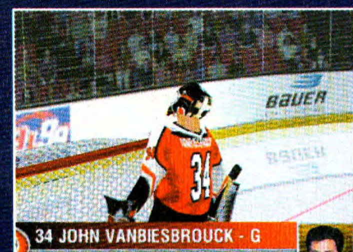
MEDIEVIL (demo)



Per ottenere accesso alle cheat, durante il gioco premete Pausa, tenete premuto L2 poi premete G, S, Q, T (x2), C, G, S, Q, T

NHL 99

Digitare le seguenti parole alla schermata delle password.



Giocatori più grandi: BIGBIG
Gioco più veloce: SPEEDY
Giocatori con le teste grandi: BRAINY
Sequenze animate: VICTORY



CARDINAL SYN

Combattere come
Bimorphia: Dx per tre volte, quando appare PRESS START sullo schermo Q
Juni: S, Sx, Sx, S, quando appare PRESS START sullo schermo Q
Kahn: S per due volte, quando appare PRESS START sullo schermo T
Moloch: S, Dx, G, Sx, quando appare PRESS START sullo schermo Q
Mongwan: G per 3 volte, quando appare PRESS START sullo schermo T
Redemptor: S, G, Sx, Dx, quando appare PRESS START sullo schermo C





Stygian: Sx, Dx, Sx, Dx, quando appare PRESS START sullo schermo T
Vodu: Sx per 3 volte, S, quando appare PRESS START sullo schermo C

MADDEN NFL 99

Digitate questi codici per ottenere gli stadi segreti di
Raider: stickem
Cleveland: dogpound99
RFK: thehogs
Astrodome: for_rent
Tiburon: ourhouse
Miami: notafish
Tampa: sombrero
EA Sports: ea_stadium



Digitate questi codici per ottenere le seguenti squadre
Tiburon: hammerhead
Allstars NFC: bestnfc
Allstars AFC: afcbest
Madden 98: boom
Leader delle statistiche: imtheman
Allstars '60: peacelove
Allstars '70: bellbottoms
Allstars '80: sprblshufl
Allstars '90: hereandnow
Grandi di tutti i tempi: turkeyleg
Vecchi Tempi: throwback
99 Cleveland Browns: welcomeback
EA Crew: inthegame

MOTO RACER 2



Tutti i percorsi: dalla schermata del nome immettete CDNALSI
Percorsi extra: dalla schermata del titolo immettete R1, R2, S, Sx, T
Invertire i percorsi: dalla schermata del nome immettete CESREVER
Moto piccole: dalla schermata del nome immettete CTEKCOP

NFL XTREME

Immettete i seguenti codici nella schermata della creazione delle squadre:

FIRST NAME	LAST NAME	CHEAT
MONKEY	MICKEY	Braccia lunghe
SHRIMPY	SEAN	Graccia corte
BIGHEAD	BOBBY	Teste Grosse
BIG	BEN	Grossi giocatori
TINY	TOM	Piccoli giocatori
LAMEBOY	LENNY	Animazioni invertite



RESIDENT EVIL 2

- Quando il boss-alligatore vi si avvicina dirigetevi verso la luce giallo-arancione sul muro: premendo X un cesto cadrà nelle sue fauci. Ora potete spararegli in bocca e farlo saltare in mille pezzi.
- Completando il primo e il secondo scenario di uno dei personaggi in meno di tre ore incontrerete uno zombie in uniforme. Ricaricate il gioco salvato e ricominciate il primo scenario andando alla stazione di polizia senza raccogliere nulla. Non entrate, scendete le scale, passate velocemente attorno allo zombie (Brad Vickers da Resident Evil 1) che appare nel vicolo vicino alla stazione , prendete il fucile a pompa e ammazzatelo: la chiave che gli trovate addosso può aprire gli armadietti:



Claire avrà un costume e una Colt S.A.A che utilizza proiettili normali ma è molto più potente. Leon prende due costumi.
- Per avere armi illimitate completate il secondo scenario di uno dei due personaggi in meno di 3 ore e salvatelo 12 volte: otterrete mitragliatore, lanciarazzi e fucile speciale per il prossimo quadro.
- Completate il secondo scenario con uno dei due personaggi salvando meno di 12 volte in meno di 2 ore e mezza: otterrete di giocare un livello speciale con Hunk, soldato che deve raggiungere il secondo piano dalle cantine
- Completando il primo e il secondo scenario di uno dei personaggi in meno di tre ore. Ricominciate il gioco e completate primo e il secondo scenario con l'altro personaggio in meno di 3 ore. Giocate ancora e completate il primo e il secondo scenario di uno dei personaggi in meno di 3 ore. OGNUNO dei 6 scenari deve essere completato salvando meno di 12 volte e NON dovete utilizzare l'opzione delle munizioni illimitate. Se avete ancora voglia di giocare, siete un pezzo di Tofu (cibo cinese) che deve raggiungere il secondo piano dalle cantine combattendo contro gli zombie. NOTA: sarete armati solamente di coltello.

Casa: **Namco**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2 (competizione),**

Tekke

Il gioco più bello del Mondo? Sicuramente il 'picchiaduro' più duro dell'Universo. E ora, dopo averlo giocato per un po' di mesi è tempo di fare le cose in grande con mosse speciali mai provate prima. Siete pronti per la sfida?



ANNA WILLIAMS

Per ottenere Anna completate il gioco in modalità Arcade cinque volte.

Serpente strisciante	D2, X, T, Q, C
Doppia sberla	Sx, T, T
Capriola veloce	S, S1, C
Taglio incrociato	Sx, Q, Q, Q
Spinta del gatto	da accucciata Dx, Q
Forbici	G + Q + T
Caos sanguinante	passo laterale Q + T
Coda del Caos	passo laterale T
Giudizio del Caos	Sx + Q
Leva di braccio	G, D2, Dx, Q + T
Ala del falcone	T, X, Q + T, X + C, Q + T
Bomba bionda	Dx, Dx, Q + T
Spaccafaccia	tenere premuto D2, tenere premuto D2, Q
Ghigliottina	D1, Q + T
Carnefice	tenere premuto Dx, Dx – T
Combo rotante 1	D2, X, Q, C, T, X
Combo rotante 2	D2, X, Q, C, T, C

Bryan Fury













BRYAN FURY

Per ottenere Bryan completate il gioco in modalità Arcade sei volte.

Ginocchiata	Q + X + C
Pugno d'incontro	Dx, Dx + T
Calcio con rincorsa	Dx, Dx, X
Testa di serpoente	D2 + X
Doppio colpo al corpo	D2 + Q, T
Calcio laterale basso	G + X + C
Calcio veloce	X, X
Parata di piede	Sx + X, C
Ginocchiata	tenere premuto Sx +è C
Doppio dente del serpente	Q + T
Luci del Nord	Q, T, X
4 pugni	Q, T, Q, T
3 pugni e calcio basso	Q, T, Q, C
Stella Polare	Q, C, X, X
Attacco atomico	Q, C, T, C
Combo del serpente	Q, C, T, Q, C o T
Pugni potenziati	tenere premuto D2 + Q, Q, Q, Q, T
Parata speciale	Sx, X, T, Q, T o C
Triplo calcio	tenere premuto Dx + C, X, C
Super pugno lento	Sx + Q + C
Super pugno veloce	Dx + Q + C
Proiezioni:	DDT – Q + X
Spaccacervello	T + C
Messaggero di morte	da accosciato D2, D2 + Q + T
Caduta libera	da sinistra Q + X o T + C
Ginocchio devastante	da destra Q + X o T + C
Sussurro	da dietro Q + X o T + C

Attacchi multipli:	Q, C, T, Q, T
	Q, C, T, Q, C
	Q, C, T, Q, Q, T
	Q, C, T, Q, Q, C
	Sx + X, C, Q, T, Q, C, X, X
	Sx + X, C, Q, T, Q, C, T, Q, C, T



DR. BOSKONOVITCH

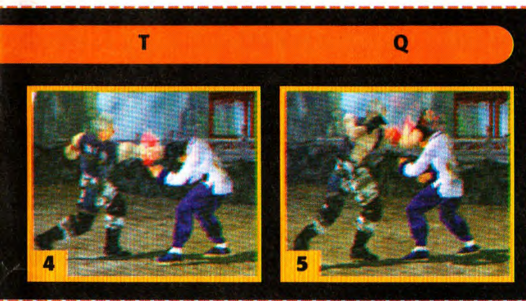
Per ottenere Doctor B completate il gioco in modalità Tekken Force per quattro volte. Potete selezionarlo in modalità Arcade e la sua base sotterranea sarà disponibile tra gli stage.

Jab	Q, T
Combo genetica	tenere premuto dx, Dx + Q, C, X, T, Q
Pugno dell'anziano	D2 + Q
Pugno del saggio	D2 + T
Mal di testa	tenere premuto Dx, Dx + T
Batosta legnante	tenere premuto Dx, Dx + C
Spindoctor	tenere premuto Dx, Dx, N, X
Carefree	tenere premuto Dx, Dx + Q + T
Succhiacervello	tenere premuto Sx, Q + T
Meditazione	tenere premuto G, X, C
Doc Mobile	durante meditazione X o C ripetutamente
Schivata bassa	tenere premuto G Q + T
Dottore ballerino	S2 + X, C, X, C, X, C, X
Protoplastica	Sx + X + C
Ombra	Protoplastica + Dx
Ombra calcio sinistro	Protoplastica + X
Ombra calcio destro	Protoplastica + C



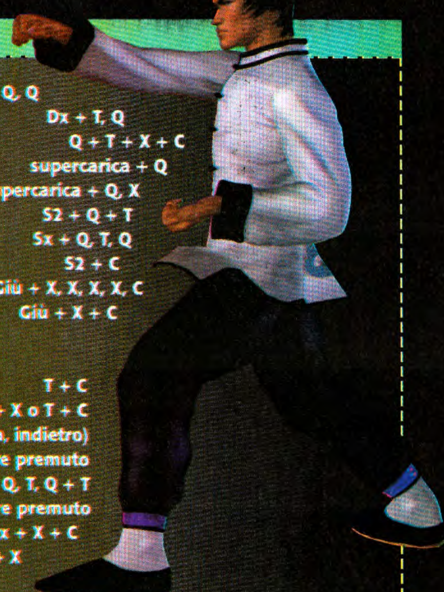
fino a 8 (alternati) con multi-tap
Accessori: **Dual Shock, Arcade Stick**







FOREST LAW



Frecce a raffica	Q, Q, Q, Q
Freccia avvelenata	Dx + T, Q
Supercarica	Q + T + X + C
Blackout	supercarica + Q
Sgroppata	supercarica + Q, X
Pugno imparabile	S2 + Q + T
Tempesta del Drago	Sx + Q, T, Q
Colpo di Coda del Drago	S2 + C
Triplo calcio volante	Giù + X, X, X, X, C
La Rana	Giù + X + C

Proiezioni:

Rana salterina	T + C
Morso del Drago	Q + X o T + C (sinistra, destra, indietro)
Chiave di Testa	tenere premuto D2 + Q + T, Q, T, Q + T
Leva di ginocchio	Dx, tenere premuto Dx + X + C
Soffio del Drago	Q + X

Multiattacchi:

D2, Q, T, T, Q, X, X, X, C, X, C
D2, Q, T, T, Q, X, X, tenere premuto Giù + X, tenere premuto Giù + X, C, C, C
D2, Q, X, T T, X, X X, C, X, C
D2, Q, X, T, T, X, tenere premuto Giù + X,
tenere premuto Giù + X,, C, C, C





EDDIE GORDO e TIGER JACKSON

Per ottenere Tiger completate il gioco con tutti i personaggi principali, evidenziate Eddy e premete S

Calcio sfuggente	X, C
Boomerang	Dx, tenere premuto Dx + X + C
Luna Satellite	C, X
Samba	Dx + C
Headbanger	Dx + C, tenere premuto Sx
Tagliagambe	S2 + X, N, C
Attacco da Marte	Sx + C, C, X + C
Calcio di fuoco	S o D1 + X + C
Illusione	C, X, S + C
Freak Show	D2 + X + C
Uppercut	D2 + T
Raccoglifrutta	S2 + X + C
Supercarica	Q + T + X + C
Ritornante 1	Q + T
Ritornante 2	G + Q + T

Finte:
(usate una delle seguenti mosse dopo aver immesso un codice Ritornante)

Jack 1	S + X
Jack 2	S + X, tenere premuto G
Jack 3	S + X, X
Jack 4	S + X, tenere premuto G + X + C
Speciale SanPaolo	X + C, X + C, S2 + X + C, D1 + X + C

Proiezioni:

Lanciamissili	da sinistra Q + X o T + C
Danzombra	da destra Q + X o T + C
Posta aerea	da dietro Q + X o T + C
Rio Special	T + C

Multiattacchi:

10 attacchi	C, X, C, T, C, T, C, C, X + C, X + C, X + C
8 attacchi	C, X, C, T, C, X, C, C, C
8 attacchi	C, X, C, T, C, X, + C, X + C, X + C
6 attacchi	C, X, C, T, C, X, X

GON

Per ottenere Gon completate il gioco in modalità Arcade usando Doctor B o sconfiggete Gon nel livello segreto della modalità Tekken Ball mode. Per usarlo in modalità Arcade muovete il cursore a Sx o Dx fuori dallo schermo dei personaggi.

Picchio	Dx + Q + T, Q + T, Q + T
Carica	corsa + Dx + X + C
Attacco Armadillo	tenere premuto Dx, Dx + Q + T
Carica dell'armadillo	tenere premuto Dx, Dx + Q + T, Q + T
Oopsie Daisy	Da accucciato S2 + X + C
Dino Drill	Dx + X + C
Dino Nap	G + Q + T
Attacco nel vento	Sx + C
EliGontero	mentre salta X + C
Ariete	da accosciato D2 + X + C
Jab	D1 + X + C
Alitata	Q + T
Codata	C, C, C, C, C
Spazzata	Dx + X, X
Ascensore	S, S1 + Q
Morso	Q + X o T + C

Tekken 3

GUN JACK

Per ottenere Gun Kack completate il gioco in modalità Arcade tre volte.

Forbice	Dx, Dx + Q + T, Q + T o D2 + T
Forbice bassa	da accucciato D2 + Q + T
Uppercut violento	in piedi Q
Foga dell'uppercut	tenere premuto D2 + T, Q, T, G o D2 o DX + Q
Combo del martello	Q, Q, Q
Martello composto	Q + T, Q + T
Martello breve	da accucciato – D2 + T, G o D2 o DX + Q
Foga del martello	da accucciato + Q, Q, Q, T, G o D2 o Dx + Q
Spazzata mega	Sx, S2, G, tenere premuto D2 + Q o T
Terremoto	G + Q
Colpo d'anca	D1 + X + C
Settata	G + X + C
Rotolata	settata + tenere premuto Sx o Dx
Pioggia di pugni	settata + Q, T, Q, T
Bombardiere	X + C, X + C, X + C
Pugno gigatone	Sx, S2, G, D2, Dx, D1, S, S1 ruotato per 5 volte
Proiezioni:	
Gorillata	T + C
Spaccaschiena	G, S2, Sx + T
Scalapiramidi	G, D2, Dx + Q
Faccia nella polvere	S2 + T + X
Spaccamascella	Dx, tenere premuto Dx + T + X
Catapulta	D2 + T + C
Punizione	D2 + Q + T
Punizione divina	punizione + Sx, S2, G, tenere premuto D2 + T
Attacchi Multipli:	G + T, Q, Q, Q, T, Q, T, Q, T + Q, T + Q
	D1, Q, Q, C, X, Q, T, Q, G, A + Q, T + Q
	G + T, Q, Q, Q, T, Q, T, Q, G, T + Q, T + Q
	D1 , Q, Q, C, X, Q, T, Q, T + Q, T + Q

Gun Jack

G, T — Q — Q







Q — T — Q







T — Q — Q







X — X — C





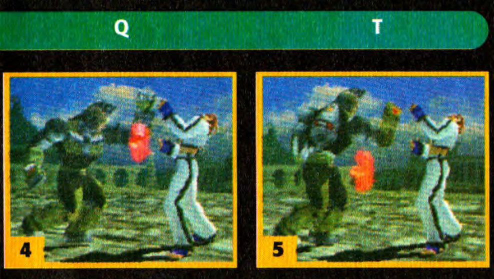


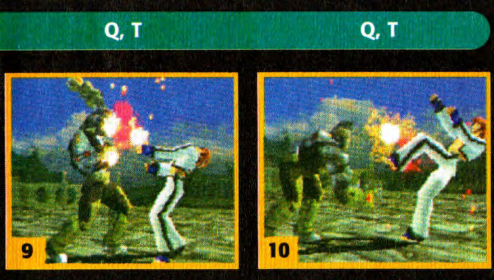
HWORANG

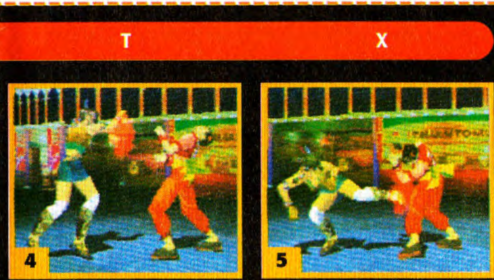
Stivale	Dx, D2, G, S2, Sx + X
Uppercut	Dx, N, D2 + T
Flamingo	Dx, N, G, D2 + X
Calcio di legno	Dx, N, D2 + X, X
Calcio del cielo	Dx, N, D2 + C
Calcio dell'ascia	D2 + X, C
Calcio della speranza	S + X
Esplosione	S2 + X + C
Guardia Sinistra:	
Jab	Q + T
Calcio alto	Dx + C
Calcio Laterale	Dx + X, X
Calcio Teso	Dx + C
Calcio multiplo	X, X, X, X
Calcio a taglio	X, X, C
Calcio del vento	X, X, C, C, Sx + C
Piede caldo	C, C, C, C
Combo impazzita	X, X, G + X, C
Attaco a farfalla	X, X, X, C
Guardia Destra:	
Triplo pugno	T, Q, Q
Calcio alto	Sx + X
Circolare alto	molto veloce C, X
Circolare a rientro	Dx + X
Doppio rientro	C, C
Circolare a ripetizione	Dx + X, Q, X, X, X
Ballerino	Dx + X, C
Proiezioni:	
Spaccamascella	Dx, Dx + T
Stivale in testa	G, S2, Sx + X
Piede in faccia	da destra Q + X o T + C
Multiattacca:	
Cinque attacchi	da sinistra Q + X o T + C
10 attacchi	da sinistra T, T, X, C, X, C, C, C, C, X
10 attacchi	da destra Q, T, X, C, X, C, C, C, C, X

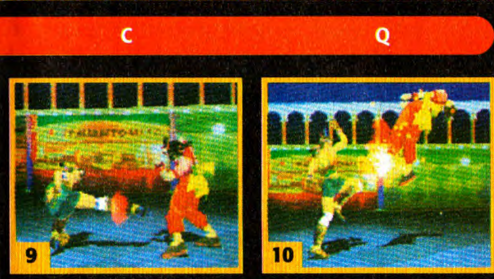
JIN KAZAMA

Contrattacco	Sx + Q + X oppure T + C
Stretta di Polso	Tenere premuto D2 + T + X
Presa complicata	G, S2, tenere premuto Sx + Q + X
Tackle	G oppure S2 + Q + T
Tackle con pugno	durante il tackle T, Q, T, Q, T
Tackle con presa	durante il tackle Q + T
Tackle combinato	durante il tackle T, Q, T, Q + T
Testa di pietra	Dx, tenere premuto Dx + Q + T
Presa riversa	dando le spalle all'avversario, da dietro, da destra o da sinistra Q + X o T + C
Supercarica	Q + T + X + C
Triplo calcio	D1 + C, C, C, C
Calcio dell'Onda Tsunami	solo se in piedi C, C
Uppercut del Dragone semplice	Dx, N, G, D2 + Q
Uppercut del Dragone volante	Dx, N, tenere premuto G, D2 + Q, X
Uppercut del Dragone a terra	Dx, N, tenere premuto G, D2 + Q, C
Squarcio Laser	Sx, tenere premuto Dx + T, Q, tenere premuto D2 + T
11 attacchi:	Sx, T, C, C, C, C, T, Q + C, T, Q, X
	Sx, T, C, C, C, C, T, Q + C, T, Q, C
10 attacchi:	Dx, Dx, N + T, Q, T, T, X, C, C, Q, T, Q
	Dx, Dx, N + T, Q, T, T, X, C, C, X, T, Q
	X, T, C, X, Q, C, T, T, Q, T.
9 attacchi	Dx, Dx, N, T, Q, C, C, T, C, X, T, Q
	X, T, C, X, Q, C, T, Q, X
	AX, T, C, X, Q, C, T, Q, C









...... Julia Chang

KING



Presa contraria	Dx, N, D2 + Q + X
Ribaltata	durante presa contraria T, Q, Q + T
Germano Reale	durante Ribaltata X + C, Q + T
Bomba	durante Germano Reale - Q, T, X + C
Ala Gigante	durante Bomba T, Q, X, C
Presa di Achille	Sx, Dx, D2 + T + X
Lucchetto dello Scorpione	durante Presa di Achille Q + T, X, Q, Q, +T
Presa Indiana	durante Presa di Achille Q + T, Q, X, Q + T + C
Romero Special	durante Presa Indiana Q + T, X, C, Q + T, Q + T + X + C
	Iperstensione del braccio - Dx, N, D2 + Q + C
Doppia iperstensione	Dx, N, D2 + Q + C + Q + T, Q + T
Reverse	Dx, N, D2 + Q + C + Q + T, C, T
Crocifissione	durante Reverse C, X, C, X + C, Q + T
Ala di Pollo	Dx, N, D2 + Q + C + T, Q, Q + T + X
Giro della Morte	durante Ala di Pollo Q + X, X + C, T + C, Q + T, Q + T + X
Il Dormiente	durante il giro della morte T, Q, X, Q + T + C, Q + T + C
Presa	S2 + Q + T
Tecniche di presa (dopo Presa)	
Pugno	Q, T, Q, T, Q
Leva di braccio	Q + T
Leva di gamba	X + C
Combinata 1	Q, T, Q, Q, + T
Combinata 2	Q, T, Q, X + C
10 attacchi	Q, T, Q, Q, T, C, C, C, Q, Q o X
10 attacchi	Q, T, Q, Q, X, X, C, C, Q, Q o X
10 attacchi	Q, T, Q, Q, X, X, C, X, T, Q + T

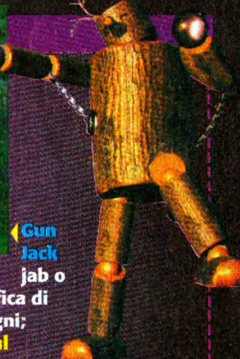
MOKUJIN

Per ottenere Mokujin completate il gioco in modalità Arcade quattro volte. Mokujin non ha un suo stile ma imita di volta in volta un lottatore differente. Per riconoscere che personaggio imita osservate come entra in gioco. Se entra come... Eddy Gordo punta un dito contro l'avversario o apre le braccia; Forest Law unisce le mani o saltella attorno; Hwoarang storce la testa o scalcia;





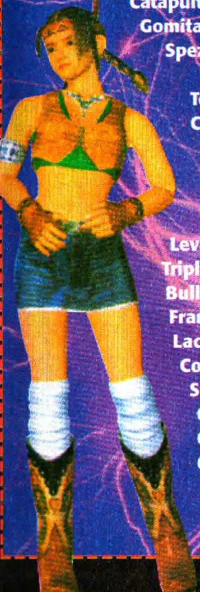




Jin Kazama appoggia le mani dui fianchi; Nina Williams appoggia le mani sulla testa (posa femminile); Ling Xiaoyu saltella di gioia; King sta in piedi con la schiena al pubblico; Kuma si batte il petto o fa una capriola; Lei Wulong incrocia le braccia o da pugni al cielo; Bryan Fury cammina con le mani dietro la schiena; Heihachi Mishima si alza dalla posizione accosciata; Julia Chang si aggiusta i capelli; Gun Jack jab o raffica di pugni; Paul Phoenix batte i pugni assieme; Anna Williams alza le mani dietro i capelli in posa sexy.

JULIA CHANG

Per ottenere Julia completate il gioco in modalità Arcade due volte.



Catapulta	Q, Q, Q, o D2 + Q, Q
Catapulta composta	Q, Q, C, X
Gomitata	T
Spezzafiato	tenere premuto Dx + Q, T
Terremoto	D1 + X + C
Cannone del cielo	Dx + Q + C
Proiezioni:	
Vallata della morte	Q + X
Pescatore	T + C
Ciclone	S2, S2, Q + T
Leva	D2 + Q + T
Triplo pericolo	G, S2, Sx, Dx + Q + T
Bulldog in corsa	da sinistra Q + X o T + C
Frankenstein	da destra Q + X o T + C
Laccio californiano	da dietro Q + X o T + C
Combo light	Q, C, X
Spazzata composta	C, N + C o G + C o Q
Combo grattacielo	Q, D2 + T, Q
Combo di gambe	c, C, C, o G + C o Q
Combo fatale	Q, T, Q o X o C
Attacchi multipli:	T, Q, Q, T, X, X, X, C, C, Q
	T, Q, Q, T, X, X, T, X, T, Q
	T, Q, Q, T, X, X, T, Q, C, X

KUMA e PANDA



Per ottenere **Kuma** completate il gioco in modalità Arcade. Per ottenere Panda evidenziate Kuma, scegliete uno schermo e premete 1 o 5



Stritolaossa	D1 + X + C
Zampata sanguinaria	Stritolaossa + Q. T. Q. T
Zampata finale	Sx, S2, G, D2 + T
Uppercut 1	T, Q, T
Uppercut 2	D2 + Q, T, Q, T
Uppercut d'oro	Dx, Dx + T
Furia dell'orso	tenere premuro D2 + Q, T
Uppercut finale	Furia dell'orso + Q
Finale alto	Furia dell'orso + tenere premuto Dx + Q
Finale basso	Furia dell'orso + tenere premuto G + Q
Forbice	Dx, Dx + Q + T
Settata	tenere premuto G + X + C
Zampata sanguinaria	Settata + Q, T, Q, T
Cannoni del paradiso	Dx + Q, Q, Q
Danza offensiva	Q + X + C
Carica bassa	da accosciato tenere premuto G + Q, Q, Q, T, Q
Dondolio selvaggio	da accosciato tenere premuto D2 + Q, T, Q, T
Zampata imparabiole	Sx + Q + T
Orso impazzito	Sx, Sx + T + X + C
Proiezioni:	
Orso rapido	Q +X
Testaroccia	Dx, Dx + Q + C
Caduta d'Orso	da destra Q + X o T + C
Bambola di pezza	da sinistra Q + X o T + C
Orso battuto	da dietro Q + X o T + C

Tekken 3

HEIHACHI MISHIMA

Per ottenere Heihachi completate il gioco in modalità Arcade sette volte.



Pugno della morte	G, D2, Dx + T
Pugno demoniaco	Dx, Dx + T
Pugno di tuono	Dx, N, G, D2 + Q
Pugno del vento	Dx, N, G, D2 + T
Pugno luccicante	Q, Q, T
Calcio ad ascia destro	Dx + C
Calcio ad ascia sinistro	Dx, Dx + X
Mano del Chi	Dx, Q, T
Spezza corpo	tenere premuto D1 + T + C
Spazzata demoniaca	Dx, N, G, tenere premuto D2 + C, C, C
Combo semplice	Dx + Q, Sx + T, Q o C
Combo del Chi	Q, T, Q + T
Proiezioni:	
Spezzacollo	Q + X
Testone	Dx, Dx + Q + T
Schiacciata Atomica	da dietro Q + X o T + C
Attacchi multipli:	D2 + X, T, T, C, C, Q, T, Q, T, Q
	D2 + X, T, T, C, C, Q, T, Q, T, C
	Dx, tenere premuto Dx, T, Q, T, T, X, C, C, Q, T, Q








LEI WULONG



Posizione del Morto	G + X + C
Posizione dell'ubriaco	Dx + X + C
Tecnica del morto (sdraiato supino, testa verso l'avversario):	
Doppio calcio	X + C
Rotolata	Sx o Dx, X, C
Posizione slittata: (sdraiato prono, testa verso l'avversario):	
Spazzata	X o C
Spazzata con rotolata	Dx, X
Calcio medio con rotolata	Dx, C
Tecnica dell'ubriaco:	
Jab	Q per 6 volte
Caduta con calcio	X
Presa del drago con proiezione -	Q + X
Tecnica del Drago:	
combo da cinque con calcio medio	C, Q, T, X, C
combo da cinque con calcio basso	C, Q, T, X, G + C
Tecnica della Pantera:	
combo da due con doppio calcio	C, Q, T, X o C
combo da tre con doppio calcio	C, T, Q, T, X, C
Tecnica della Tigre:	
Zampata a terra	C
Combo 1	X, G + C
Posizione della Gru:	
Combo a quattro atacchi	X, C, T, X
Attacco dell'aquila	X per 4 volte
Proiezioni:	
Calcio volante	Q + X
Laccio al Collo	T + C
Multi attacchi:	
Q, T, Q, X + C, T, Q, C, Q, C, C	
Q, T, Q, X + C, T, Q, C, Q, T, X	
Q, T, Q, X + C, X + C, X °+ C, Q, Q, T	
Sequenza dell'ariete	Dx, N, Q, T, Q, T, X o C
Sequenza da due	Tenere premuto Dx + C, Q, T, X o C
Sequenza da tre	Tenere premuto Dx + C, T, Q, T, X o C
Combinata a cinque medio	Dx, N, C, Q, T, X, C
Combinata a cinque basso	Dx, N, C, Q, T, X, G + C
Bassa con rottura	S2 + Q + X o S2 + T + C

LIANG XIAOYU



Tempesta Travolgente	Tenere premuto Sx + Q + T, Q + T
Saluto Fasullo	Q + X + C
Ruota del Carro	Dx + X + C
Ipnosi-	Sx + Q + T
Spaccaginocchia	S2 + X
Biscotto della Fortuna	S + Q + T, T, Q
Pioggia d'Aprile	T, Q
Le Mosse della Fenice (da effettuare dopo che Ling ha assunto la Postura della Fenice)	
Postura della Fenice-	G + Q + T
Onda del Potere	Q + T
Onda Pesante	G + Q + T
Calcio a doppia forbice	S1 o S o D1 + C, C
Piroetta acrobatica-	S1 o S o D1 + N, C
Giardino Fiorito	Dx + C, C
Potere dei Fiori	S + C, C
Le Mosse della Danza della Pioggia (da effettuare dopo la Danza)	
Danza-	sx + X + C
La Fenice	G + Q + T
Tornado 1	vicino all'avversario, G
Tornado 2	lontano dall'avversario X + C
Tempesta Oscura	T, Q, C
Ciclone	Dx + X + C + X + C
Proiezioni:	
La Giada di Ling-	Q + X
Il Rubino di Ling	T + C
Proiezione inversa 1	dopo la Danza Q + X o T + C
Proiezione inversa 2	dopo la Danza Dx, tenere premuto Dx + Q + X o T + C
Proiezione con finta alta	dopo la Danza Q + C
Proiezione con finta bassa	dopo la Danza G + Q + C
Ritirata rovinosa	dopo la Danza Dx,tenere premuto Dx + X + C

Multi Attacco:
S + C, Q, T, Q + T, Q, X, C, C, C, Q
S + C, Q, T, C, C, T, Q + T, Q, C, T

TRUE OGRE

Per ottenere True Ogre completate il gioco in modalità Arcade nove volte.



Ruota demoniaca	S + X + C
Corno demoniaco	D2 + Q +T
Codata bassa	G + X + C
Codata media	D2 + X + C
Doppia codata	D2 + X + C, X + C
Banchetto del demone	da accucciato D2
Fuoco infernale	Q + T
Hellblazer	G + Q + T
Cacciatore notturno	X + C

T	X
 4	 5

T	Q
 9	 10

OGRE

Per ottenere Ogre completate il gioco in modalità Arcade otto volte.



Jab	Q, T
Schiavizzademoni	Q, T, T
Forbici malefiche	C, X
Presa di spalla	Dx + Q + C
Calcio Bazooka	Dx, Dx + C
Martello di tacco	Dx, Dx, N + C
Sferzata	Dx, Dx, Dx + X
Pioggia d'aprile	T, Q
Grande muro	Dx, Q o T
Girasole	Stando in piedi T
Girasole	Stando in piedi da vicino T, Dx
Grattacielo	Stando in piedi C
Hydrangea	S + Q + T + T
Bisacottino della fortuna	S + Q + T + T + Q
Spaccanoci	S2 + C
Spaccaginocchia	S2 + X
Congratulazioni	T + X + C
Falsa salute	Q + X + C
Tempesta di tuono	tenere premuto Sx + Q + T, Q + T
Pugno flash	Q, Q, T
Attacchi multipli:	
S + C, Q, T, Q + T, Q, X, C, C, C, Q	
S + C, Q, T, C, C, T, Q + T, Q, C, T	

NINA WILLIAMS

Gamba Lunga	tenere premuto G + X, tenere premuto G + C
Calcio rapido	D2 + X, X, X, C
Calcio rapido con Soushouha	D2 + X, X, X, Q, T, tenere premuto Dx + Q, T
Combinazione calcio basso	D2 + X, X, X, X
Assalto	D2 + X, Q, T, tenere premuto Dx + Q + T
Cigno imparabile	S2 + Q + T
Soffio del sonno	G, S2, Sx, tenere premuto D2 + T + X
Proiezioni:	
Izori	T + C
Shihounage	Q + X
Spaccapalle	Q + X o T + C
Kakaekomihijiuchi	D2, D2 + Q
Kubikarinage	Tenere premuto Dx + Q + X
Izori Hijitoshi	T + C, Q, T, Q
Kanibasami	G, D2, Dx, X + C
Shouaku	G, D2, Dx, Q + T
10 attacchi	Q, T, Q, T, X, X, T, Q, T, C
10 attacchi	Q, T, Q, T, X, X, T, Q, C, X
10 attacchi	Q, T, Q, T, C, X, C, T, C, X

PAUL PHOENIX



Spaccaossa	accosciato, C, T
Bomba al neutrone	Dx, Dx + C
Il martello degli Dei	Dx + Q + T
Fuoco rapido	Giù, S2, Sx, N, X, T
Fuoco rpido allo Smash	Giù, S2, Sx, N, X, T, Q
Fuoco rapido allo Spaccapietre	Giù, S2, Sx, N, X, T, T
Doppio calcio	Dx, Dx + X, C, Dx o S2 + C
Doppio calcio	con salto Dx, Dx + X, C, C
Triplo calcio	Dx, Dx + X, C, Dx o D2 + C
Contrattacco	tenere premuto Sx + Q + X o T + C
Imbloccabile pugno di fuoco	tenere premuto Sx + Q1 + T
Proiezioni:	
Lancio di Gola	Q + X o T + C
Leva di braccio	Q + T
Twist & Shout	D2 + Q + T
Lacio di piede	tenere premuto Sx + T + X
10 attacchi	Q, T, X, T, Q, T, Q, C, T, Q
10 attacchi	Q, T, X, Q, C, T, Q, C, T, Q
5 attacchi	Q, T, X, Q, T

YOSHIMITSU

Bussaporta	D2 + Q, Q, Q, Q
Attacco dello Squalo	Dx, Dx + X + C, Q + T, X + C
Stile Indiano	G + X + C
Calcio del canguro	Stile Indiano + C
Taglialegna impazzito	Dx, Dx + X, Q
Pulce impazzita	S + Q + T
Pulce salterina	Pulce impazzita + S1 o S o D1
Pulce che corre	Dx, tenere premuto Dx o Sx, tenere premuto Sx
Calcio Solare	Dx, tenere premuto dx + Q + T
Risucchia energia	Calcio solare + tenere premuto Dx + Q + C
Megapacca	D2 + Q, T, tenere premuto S2 + T
La spada Yoshimitsu	Dx, tenere premuto Dx, T
Vento velenoso	D1 + X + C
Pugno di bronzo	Sx, Q
Pugno d'acciaio	X + C
Pugno d'oro	tenere premuto S2 + Q
Ultimo attacco	G + Q + C, Sx + Q, Q, Q
Harakiri	X, X, X, X, X
Proiezioni:	
Ruota dell'inferno	da sinistra Q + X o T + C
Divisione spirituale	da destra Q + X o T + C
Tornado	da dietro Q + X o T + C
Flash	Sx + Q + C
10 attacchi	Q, T, Q, C, C, C, Q, Q, Q, Q,
10 attacchi	Q, T, Q, C, T, T, T, C, Q, Q
10 attacchi	C, C, T, T, C, C, Q, Q, Q, Q,
8 attacchi	Q, T, C, C, C, Q, X + X
8 attacchi	C, C, T, T, C, C, Q, X +C

CHEAT GENERICHE

Personalizzare le combo
Il codice va inserito nella modalità Allenamento: scegliete un personaggio, raggiungete la schermata Freestyle e premete L1 + L2 +R1 +R2 + Cerchio. Per registrare la vostra combo premete Giù + SELECT, per interrompere la registrazione SELECT.

Cambiare suono
Alla figura di MokuJin tenete premuto GIU' sino a che inizia il match.

Memory Card Cheat Leader
Inserite nella playstation spenta una memory card. Accendete la playstation senza inserire nessun gioco, andate alle opzioni della memory card. Selezionate "copy" e puntate il cursore al vostro blocco di memoria relativo a Tekken 3 e potrete accedere ai combattenti nascosti.

Cambiare Costumi
Per cambiare il costume di un personaggio - dove possibile - premete START mentre scegliete il lottatore.dopo aver giocato il numero di volte indicato: Jin o Xiaoyu per 50 volte (le vedrete anche vestite da scolarette), Anna per 25 volte, Gun Jack per 10 volte. Il modo più veloce di arrivare è settare il timer a 20 secondi, un solo round per incontro , lasciatevi battere e scegliete NON continuare. RICORDATEVI di non mettere mai in pausa e di non scegliere mai Reset!

Modalità Theatre e Ball
Per accedere alla modalità Theatre (e vedere quindi tutti i filmati delle vittorie senza combattere) vincete con i 22 personaggi in modalità Arcade (inclusi quelli nuovi, una volta ottenuti). Tra i più difficili: Gon e Dr. Boskonovitch in modalità Arcade e in modalità Tekken Ball (un beach volley tutto particolare). Ottenuta la modalità potrete vedere anche i filmati di Tekken 2.



Duke Nukem
Time to kill

Gli alieni stanno tentando di sovvertire l'ordine dello spazio-tempo per cambiare la società come noi la conosciamo. Il Duca è lì per fermare queste incursioni: dal Far West al Medioevo fino all'antica Roma, con tanto di vestitini sexy che farebbero invidia pure a Lara Croft...

Legenda mappe

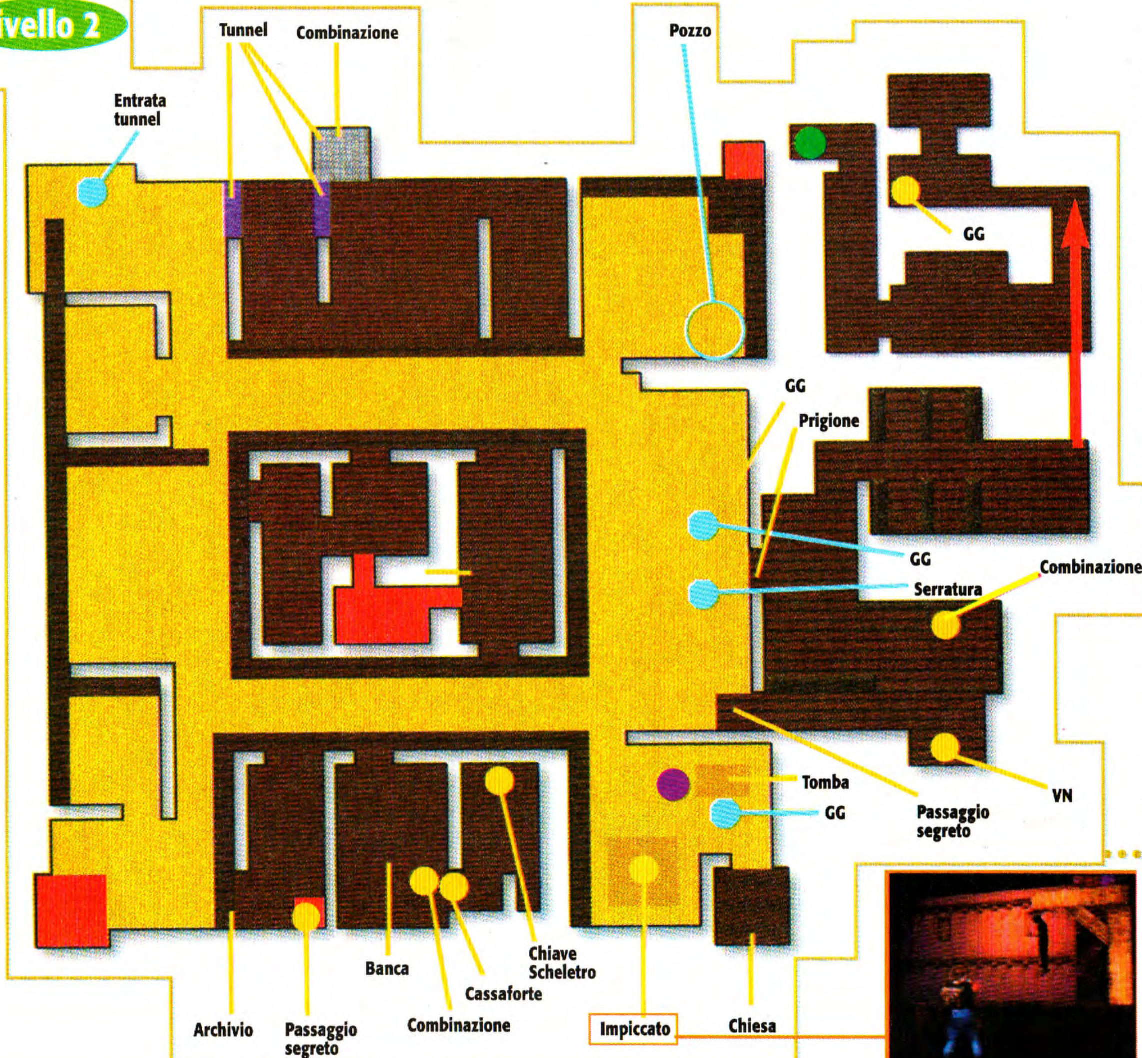
Acqua — Aree segrete — Gas — Lava

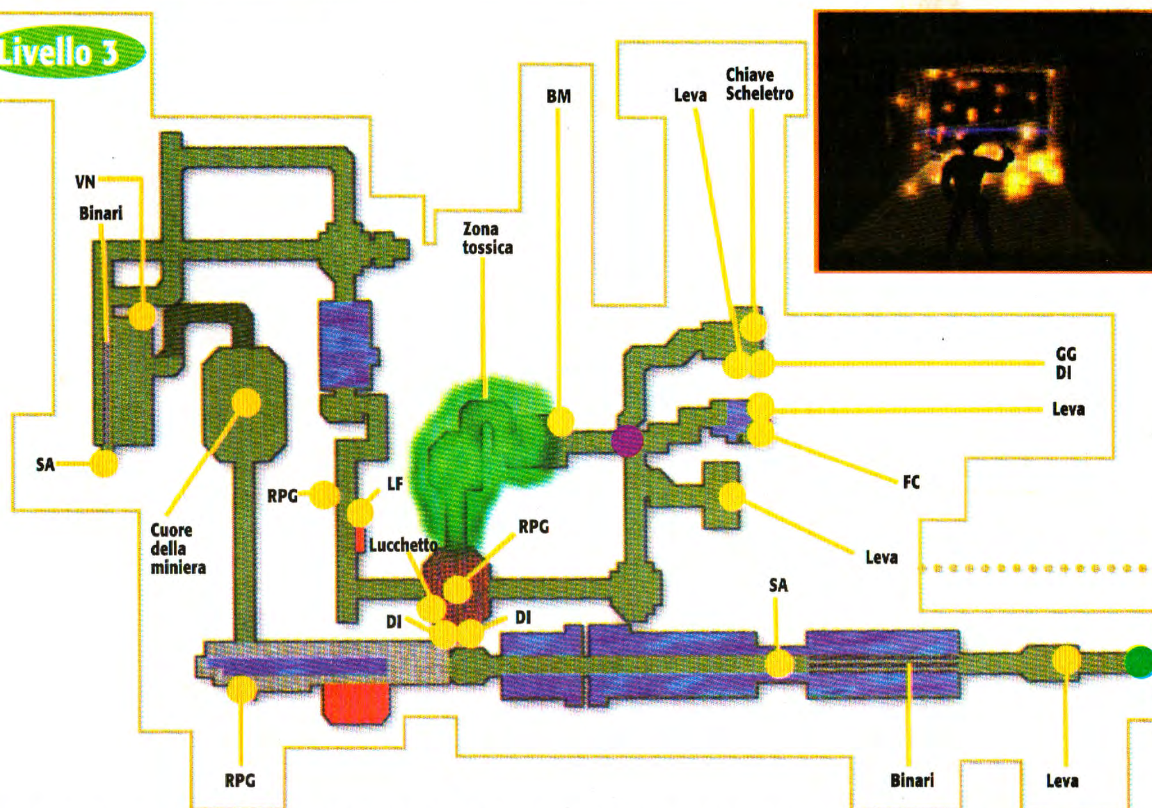
AE – Arma a energia	DI – Dinamite	JP – Jetpack
AL – Ascia da lancio	FL – Fucile Laser	LF – Lanciafiamme
BA – Balestra	FP – Fucile di precisione	RPG – RPG
BAM – Bomba a mano	FZ – Fucile paralizzatore	SA – Salute atomica
BM – Bio Maschera	GG – Gatling Gun	ST – Steroidi
CL – Coltello da lancio	GR – Granata	VN – Visore notturno
CS - Fucile da combattimento	INVI – Invisibilità	● - Entrata livello
DD – Double Duke	INVU – Invulnerabilità	● - Uscita livello

L1- LOS ANGELES, IERI (Modern LA)

1 - Entrate nel Club ma non sparate alle ballerine se non volete ulteriori problemi. Andate al registratore di cassa e premete il bottone che trovate per aprire un pannello segreto. Uscite nel vicolo, salite la scala di emergenza ed entrate in casa. Quando la tipa si sposta potete spegnere la luce e prendere le bombe da sotto il letto e il medikit dall'armadio. Tornate alla macchina abbandonata in strada e tirate una bomba contro i graffiti sul muro. Entrate a prendere gli occhiali per la visione notturna. Raggiungete l'entrata della metropolitana: per entrare dovrete recuperare la chiave elettronica dalla tasca di una delle guardie a forma di maiale. Una volta dentro girate a sinistra sulle rotaie e proseguite sino alla fine del tunnel. Raggiungete e oltrepassate l'ufficio sino a trovare una porta di servizio. Apritela. Liberate l'area e attivate l'interruttore. Tornate nell'ufficio e attivate il secondo interruttore per far par-







tire il convoglio. Seguite le rotaie a destra e fate saltare i barili di benzina per accedere all'area successiva.

2 – Sulle scale trovate la tessera che vi darà accesso al Portale Dimensionale (ce l'ha uno degli hamburger. Quali hamburger? Quelli che lasciate dopo essere passati!). Entrate nel tunnel opposto al Portale Dimensionale, tenete sempre la destra sino alla stanza del Cristallo Rosso. Eliminate i cecchini dalle tre piattaforme e prendetelo.

3 – Tornate sui vostri passi e prendete la prima a destra. Quando trovate la stanza con l'acqua andate dritti sino a trovare la stanza con il Cristallo Verde. Attraversate a nuoto, prendete la pietra poi tornate sui vostri passi.

4 – Per passare distruggete la gabbia che chiude l'entrata alla grande stanza; prendete l'uscita a destra e vi troverete in una stanza con una valvola in fondo: andate ancora a destra e trovate una pozza d'acqua. Girate la valvola che trovate al centro in questa sala, poi tornate alla valvola precedente e girate anche quella. Saltate in acqua e nuotate sino alla stanza nascosta con il Cristallo Blu.

5 – Raggiungete la stanza del Portale Dimensionale, inserite i cristalli e cambiate livello.

L2- LA CITTÀ DEL FAR WEST (Western Town)

Salto indietro nel passato. Ambientazione western per il secondo livello con tanto di cappellaccio da cow-boy: per entrare nel presidio alieno dovete recuperare la chiave dalla cassaforte. La combinazione per aprirla è su tre pezzi di carta che trovate:

1 – In Banca, davanti alla cassaforte.

2 – Andate verso il bar, l'edificio dall'altra parte della strada. Oltrepassatelo sulla destra e continuate sino a trovare un pozzo. Scendete e nuotate sino a quando trovate un'apertura sulla vostra sinistra. Prendete la Nota. Prima di uscire siate sicuri di aver recuperato l'RPG o la dinamite.

3 – Tornate all'entrata del pozzo e risalite, girate a sinistra e fate saltare la parete della prigione. Passate e attivate l'entrata nascosta. Infilate il visore notturno a infrarossi e addentratevi nei tunnel sino a trovare il terzo pezzo di carta. Ora potete tornare in banca ad aprire la cassaforte per recuperare la Chiave Scheletro; entrate nella guarnigione, girate a sinistra e seguite il corridoio sino alla stanza dell'ascensore che vi porta giù.

L3- LE MINIERE (Western Mines)

Gli alieni vogliono tramutare tutto l'oro in piombo per impedire lo sviluppo della società americana come oggi la conosciamo.

1 – Giratevi e andate alla fine del tunnel dove attivate un leva. Ritornando sui vostri passi potete girare a sinistra; ancora a sinistra trovate una nuova leva. Tornate sui

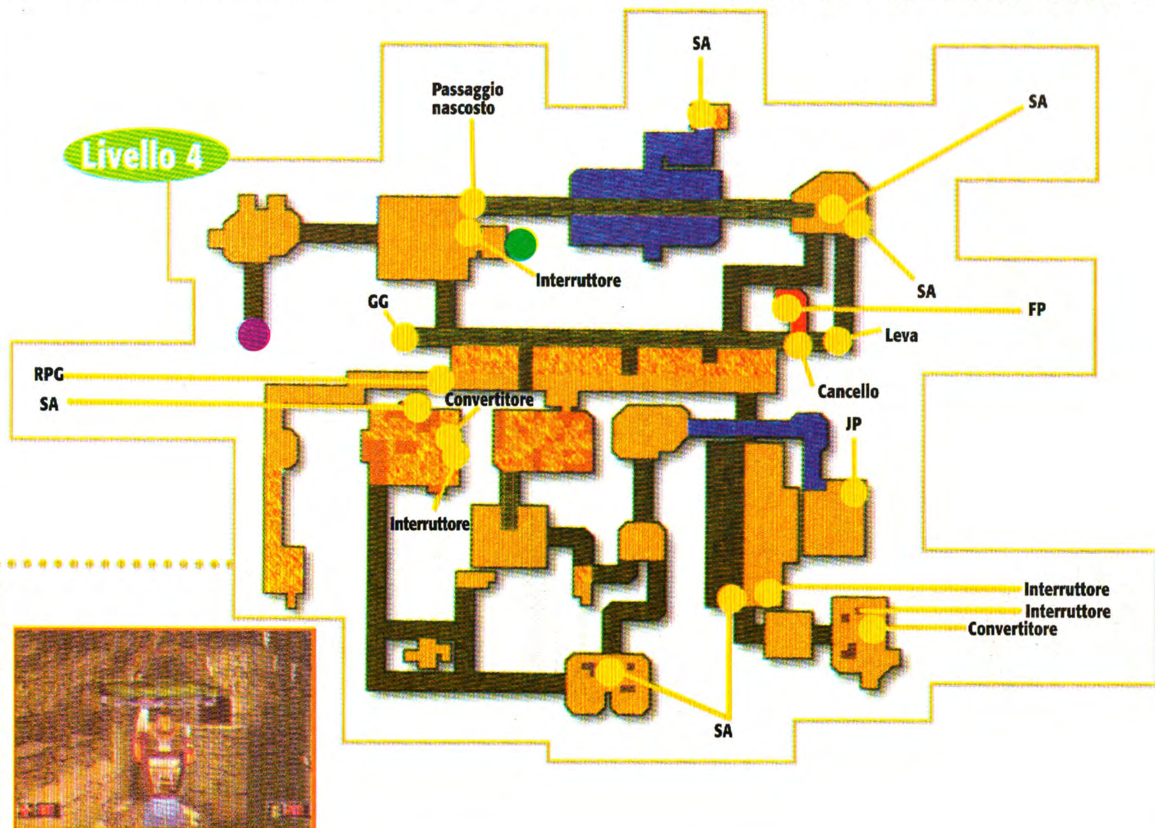
vostri passi ed entrate nel passaggio a destra. Qui trovate una terza leva e la Chiave Scheletro. Tornate all'inizio e girate a sinistra.

2 - In questo tunnel fate attenzione al gas, aprite il cancello con la Chiave Scheletro, entrate nel tunnel e alla biforcazione girate a destra.

3 - Pochi passi dopo la curva tenete d'occhio il muro di destra dove c'è una scala nascosta nel muschio. Raggiungete la zona nascosta per recuperare il lanciafiamme. Proseguite nel tunnel sino alla pozza d'acqua. Per oltrepassarla dovrete saltare su una serie di appoggi: la via più comoda è sulla sinistra. Oltrepassata la polla continuate sino a trovare un corridoio oscuro, oltre la zona dei minatori. Arrivate al centro della Miniera. Per raggiungere il buco dalla parte opposta della stanza potete passare lungo la griglia sopra di voi o affrontare la camminata. Raggiunta la caverna successiva, tenete la sinistra e seguite il tunnel.

4 - Saltate sul pavimento di pietra: se scivolate in acqua nuotate rapidamente verso sinistra sino alla scala che vi permette di uscire. Raggiunte le rotaie, prima di uscire recuperate la Salute Atomica.

L4- LASCIANDO IL FAR WEST (Western Drilling Operation)



Per interrompere l'opera aliena dovrete fermare i tre Convertitori.

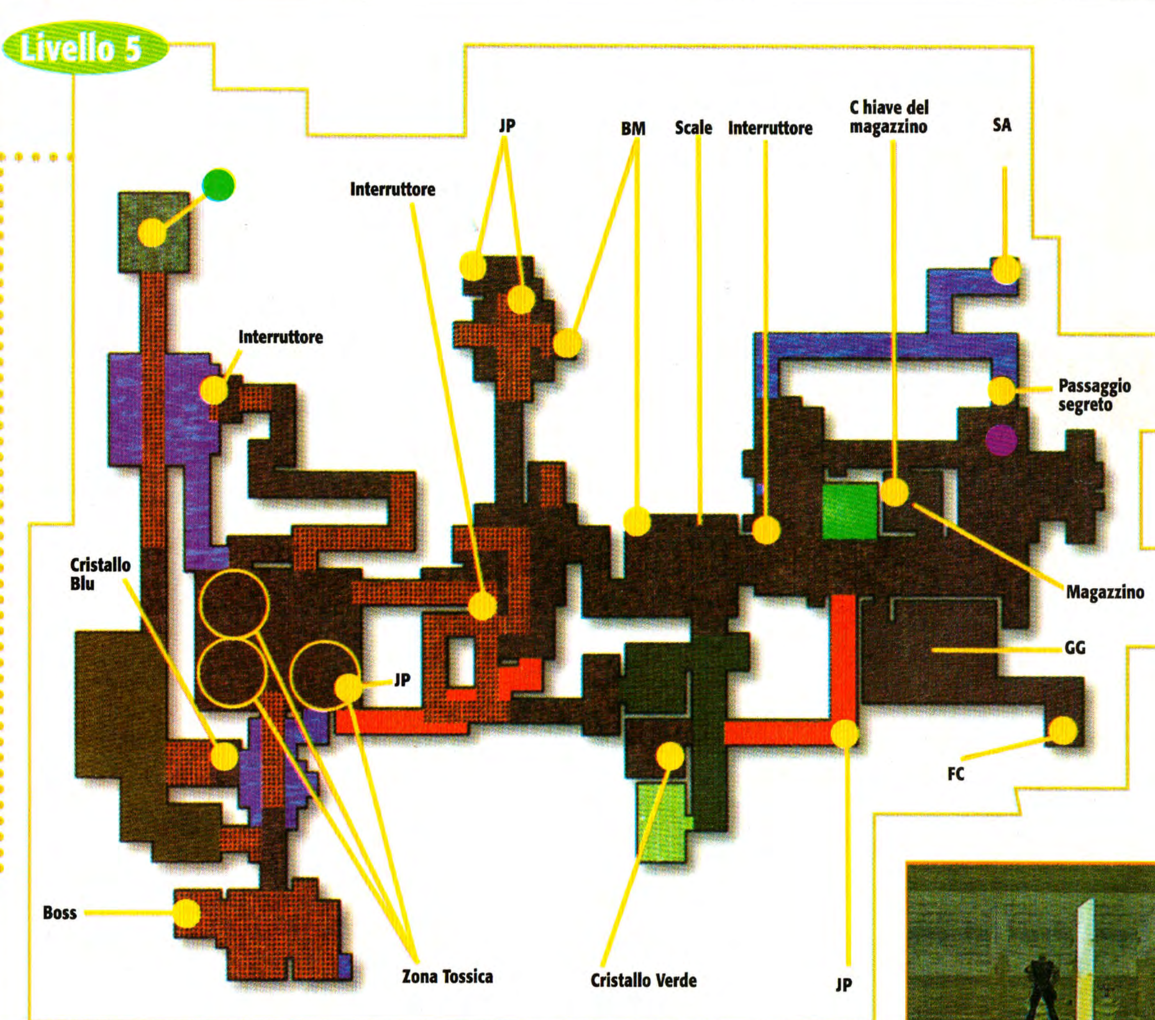
1 – Oltrepassate l'ascensore della prima sala, fate saltare il muro a sinistra e salite sulle rotaie sino a raggiungere il primo Convertitore. Spegnetelo con l'interruttore alle sue spalle, quindi prendete il tunnel a destra.

2 – Una volta raggiunta la caverna con la lava attraversatela e prendete il passaggio a sinistra, superate la polla d'acqua e arrivate alla carrucola. Per attraversare potrete usare un jetpack oppure attaccarvi alla carrucola e sparare all'interruttore sul muro opposto. Nella stanza successiva trovate il secondo Convertitore: fermatelo con l'interruttore verde.

3 – Tornate alla polla d'acqua, tuffatevi e nuotate a sinistra. Una volta emersi prendete il tunnel a sinistra. Girate ancora a sinistra, attraversate la Stanza dei Pilastri e il Lungo Tunnel sino alla fine, quindi girate a destra. Raggiunta la Stanza della Lava dovrete seguire il percorso basso in senso orario sino a raggiungere il terzo Convertitore.

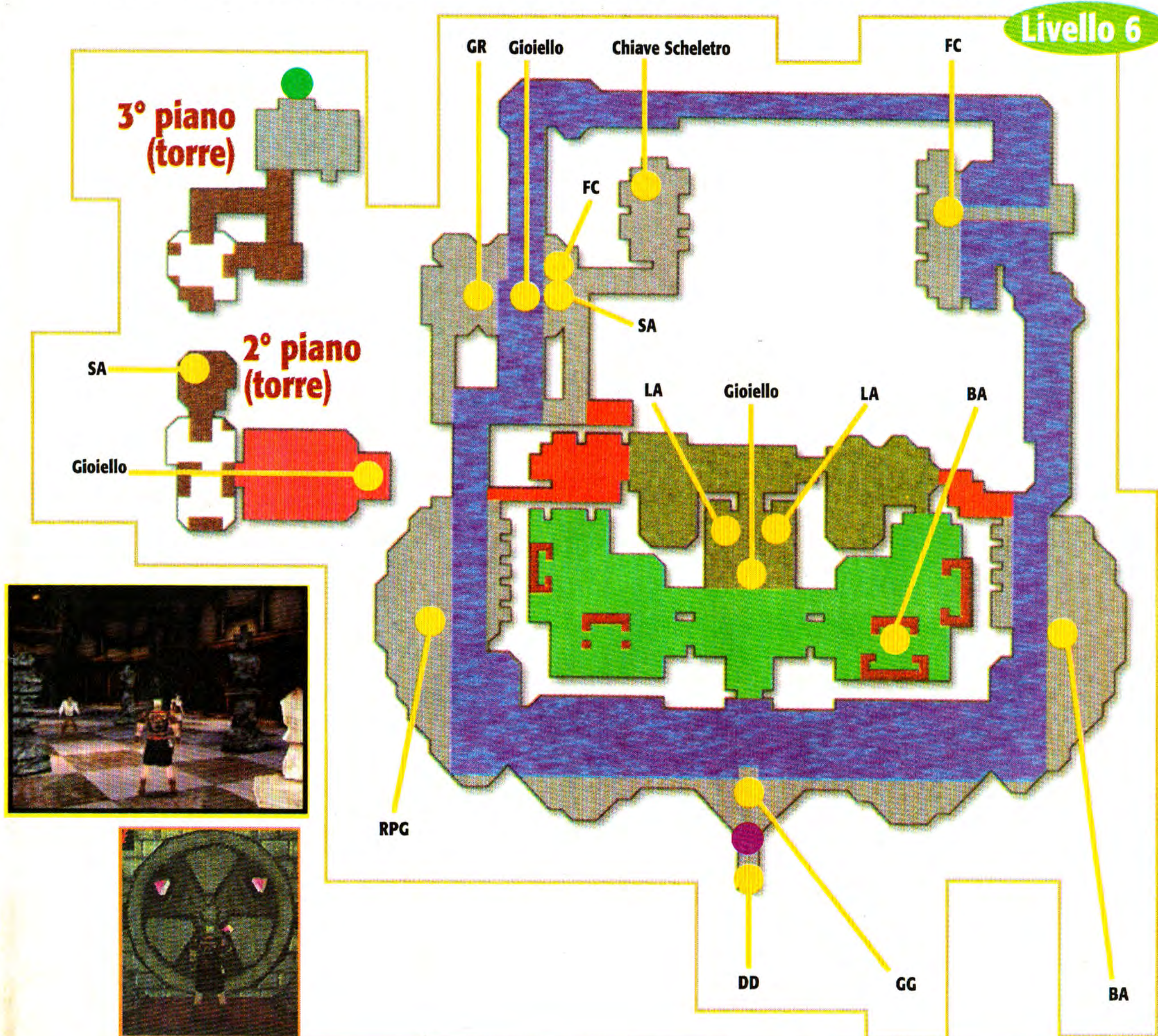
4 – Tornate sui vostri passi sino alla prima volta che avete visto la lava: attraversate la caverna e uscite a sinistra, la stanza a destra è quella dell'ascensore.

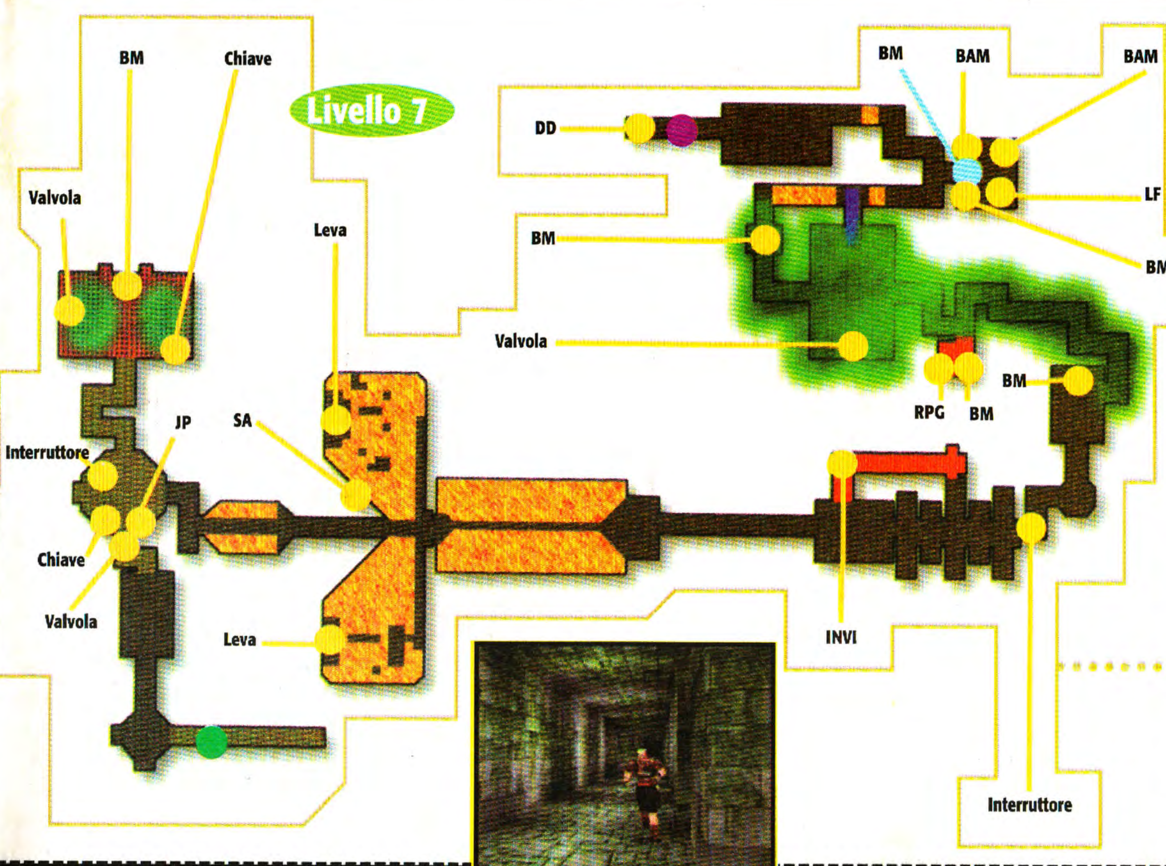
L5- LOS ANGELES, OGGI (Modern L.A. 2)



Gli alieni hanno sicuramente pasticciato da qualche parte lungo il cammino del Tempo. Per trovare il nuovo portale dimensionale:

1 – Salite la scala e recuperate la chiave del magazzino dal guardaroba. Entrate nel magazzino e correte nel corridoio a sini-





stra, quindi nel secondo a destra per recuperare il Cristallo Verde.
2 – Uscite a sinistra, girate nuovamente a sinistra, arrampicatevi sino a trovare un cavalletto e intravedere l'uscita. Con un bel salto raggiungete la cima e raggiungete il Cristallo Rosso. Per uscire usate il jetpack.
3 – Una volta tornati al cavalletto scendete: usate il Cristallo Verde per attivare il trasportatore. Arrivate alla Zona Tossica, raggiungete il prossimo trasportatore sulla scala alla vostra sinistra sino a raggiungere una stanza con tre buchi sul pavimento. Entrate in quello a sinistra sino al bivio con la scala sulla sinistra e l'acqua. Salite sulla scala e arrampicatevi sino a uscire: dovete spostare il cumulo verde dal muro e entrare dal buco scoperto. Prendete il Cristallo Blu.
4 – Uscite e trovate un nuovo buco in un angolo, seguite il corridoio sino al trasportatore, quindi saltate sulla piattaforma con la porta a destra. Entrate, non salite sulla scala ma uscite dal passaggio a sinistra: vi ritrovate nella Zona Tossica. A sinistra potete riprendere il Cristallo Verde. Andate dove il nastro trasportatore entra nel fuoco e raggiungete il Portale Dimensionale.

L6- IL CASTELLO MEDIOEVALE (Medieval Castle)

Duke in gonnellino scozzese per ritrovare i gioielli di famiglia (detto così sembra un po' osé) Von Nukem...
1 – Nuotate attraverso il fossato e girate a destra sino al tunnel: emergete in una zona con un ponte di pietra da attraversare per arrivare al ponte levatoio che si apre con una leva (e non poteva essere altrimenti...). Rituffatevi e continuate il vostro giro del castello attraverso un lungo tunnel. Una volta usciti tornate a riva: in una delle stanze trovate la Chiave Scheletro. Scendete dalle scale a destra.
2 – Accanto alle granate trovate il primo Gioiello. Tuffatevi ancora e tornate al ponte levatoio all'inizio del livello.
3 – Attraversate il ponte ed entrate nel castello. Arrampicatevi sino al tetto dal cancello principale e prendete il secondo Gioiello.
4 – Entrate con la Chiave Scheletro, girate a sinistra e arrampicatevi sulle catene. Attaccandovi alle grate raggiungete il pavimento di legno. Entrate nella stanza con il tappeto rosso e il quadro di Von Nukem sul muro. Dietro troverete il terzo Gioiello.
5 - Salite alla stanza più alta con il pavimento di pietra. Entrate nel buco e raggiungete la Pietra dei Nukem (il simbolo dell'energia nucleare). Posizionate i tre gioielli ed entrate nel passaggio.

L7- LE SEGRETE (Medieval Dungeons)

Gli alieni vogliono utilizzare le loro armi chimiche per scatenare una Piaga Biblica. Per salvare il vostro glorioso casato:
1 – Passate nella stanza con i barili tossici e la ghigliottina. Prendete la Bio Maschera e arrivate sino alla lava. Saltate nella polla

d'acqua e prima di uscire attivate la Bio Maschera.

2 – Girate la valvola sul muro davanti a voi per interrompere il flusso del gas. Entrate nel tunnel a sinistra, correte sino alla scala che porta al tunnel successivo (per strada potete recuperare una nuova Maschera e l'RPG sul muro a destra dopo la seconda svolta).

3 – Arrivati alle prigioni spostate la leva di tre tacche (all'estrema destra) e continuate a camminare sino a trovare nuovamente la lava. Attraversate il ponte sino ad arrivare in una grande stanza. Attivate gli interruttori da entrambi i lati per far aprire il passaggio. Arrivate in una stanza con i barili delle tossine, arrampicatevi e recuperate la nuova chiave dall'ennesimo *porcoliziotto*.

4 – Usate la Bio Maschera e sparate al nuovo poliziotto che ha la chiave delle valvole. Chiudete la valvola in basso, quindi tornate sui vostri passi nella stanza degli scaffali e usate la chiave delle valvole nella sua toppa. Ora potete tornare al castello...

L8- LA CATTEDRALE (Medieval Cathedral)

Arrivate alla libreria ed esaminate gli scaffali. C'è un libro che attira la vostra attenzione: tirandolo si aprirà un passaggio segreto alla chiesa dei Von Nukem.

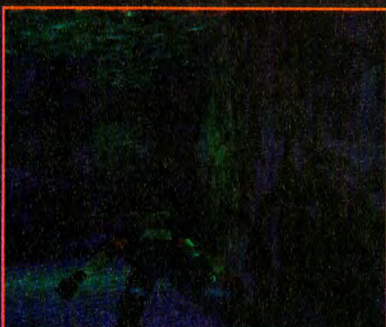
1 – Attraversata l'acqua emergete nel tunnel: andate avanti dritti e una volta raggiunta la stanza con un laghetto entrate nel nuovo tunnel sommerso.

2 – Usciti dalla parte opposta arrampicatevi e sparate alla grata. Arrivate ora sino alla torre campanaria, rompete il vetro e calatevi nella chiesa. Dietro le vetrate sono nascosti sufficienti oggetti per sconfiggere il Serpente Alato che vi attende.

L9- LOS ANGELES - OGGI (Modern L.A. 3)

Anche se le cose sono cambiate, Los Angeles non è ancora al suo 100%! Duke deve tornare ancora una volta al Portale.

1 – Tornate nella metropolitana: la valvola per asciugare la polla che nasconde il portale si trova sotto la stanza dei *porcoliziotti* al secondo piano. A lato della stanza c'è un ufficio allagato che nasconde la chiave del laboratorio nel-



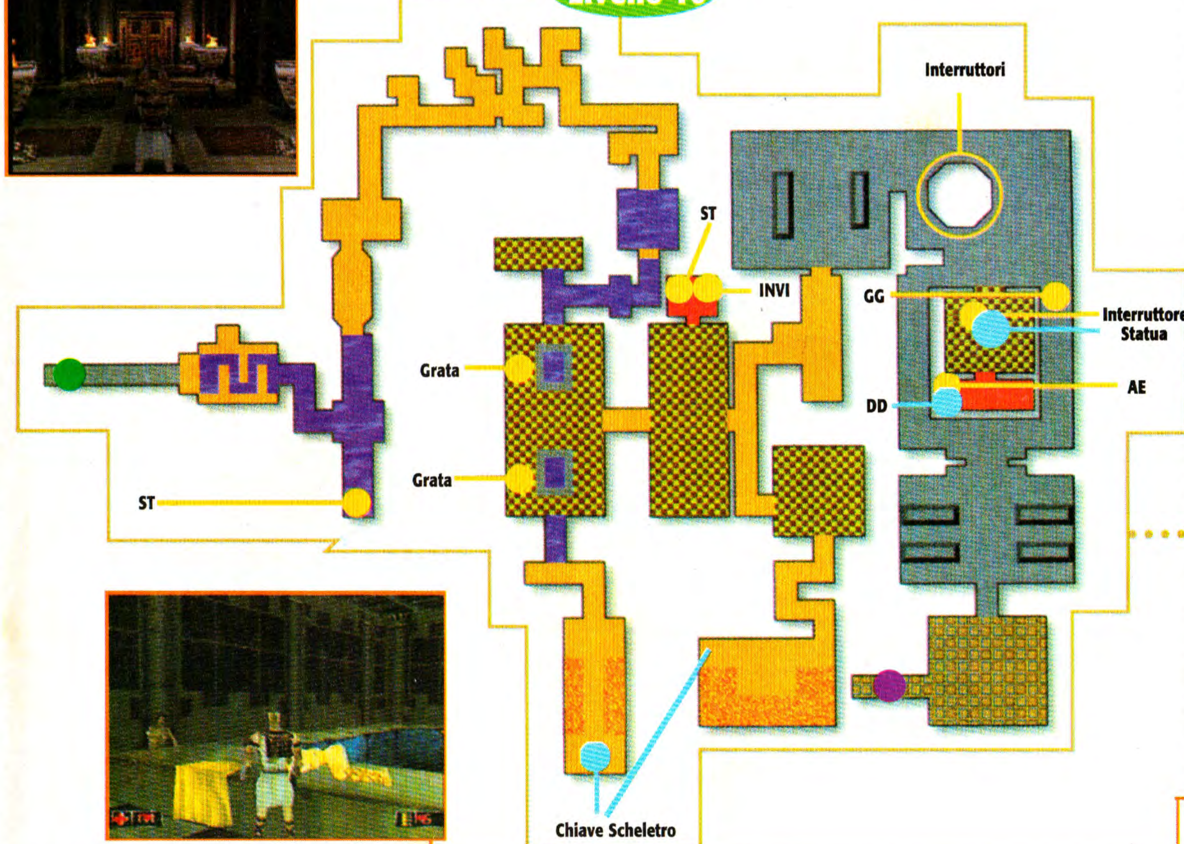
Livello 8

Libreria
INVI
GR
JP
LA
SA
Scala
LA
LA
Leva
Altare
DD
Leva
Passaggio segreto

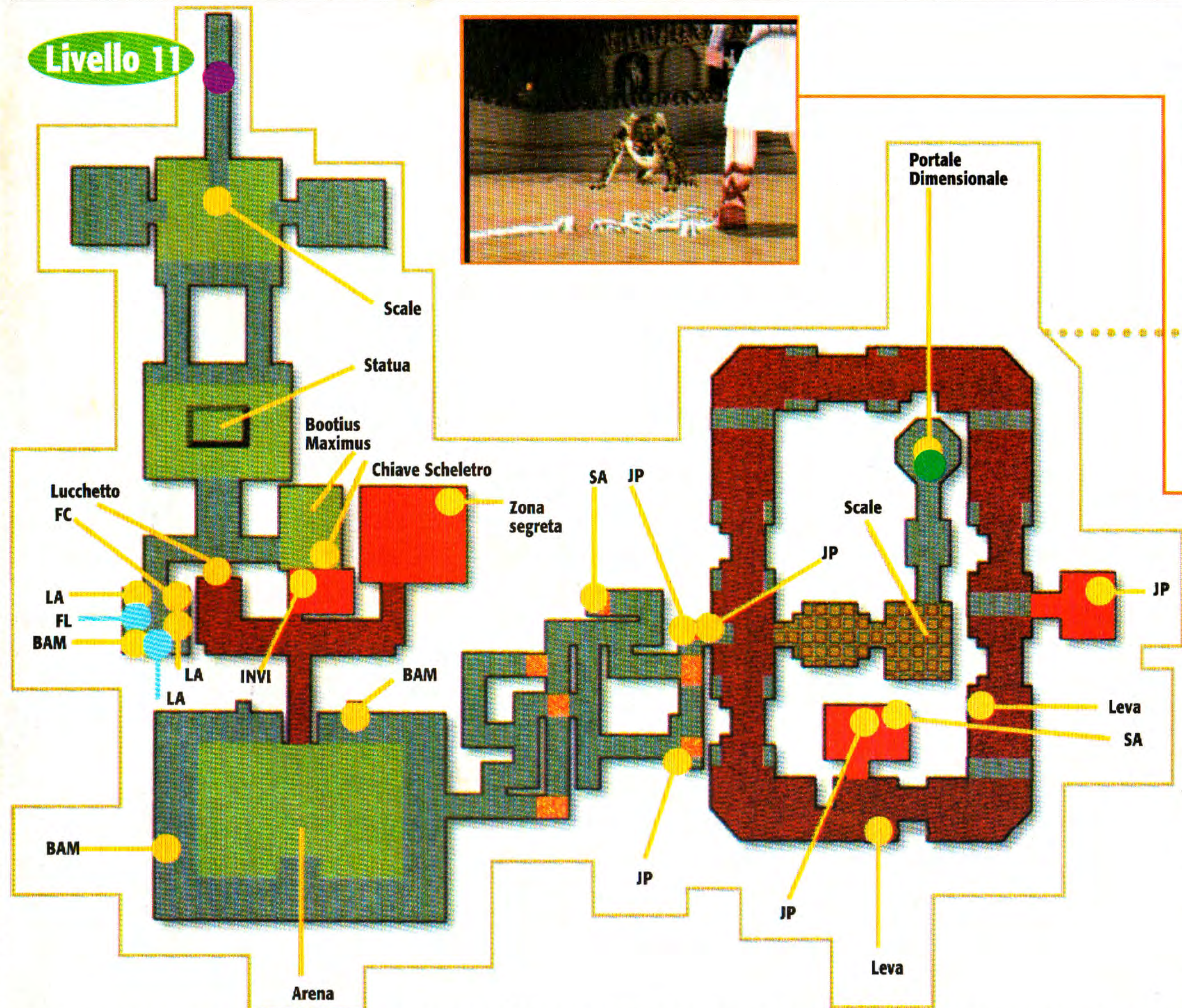
Livello 9

1° piano
JP
DD
Portale dimensionale
VN
JP
Piano terra
Chiave
Interruttore
SA
AE
JP
Garage
Fabbrica
SA
Porcoliziotti
RPG
GG
2° piano
AE
Interruttore
Chiave
Valvola
SA
Interruttore
Valvola











l'angolo in fondo a destra.
2 – Andate al Portale e prelevate i cristalli. Tornate al piano superiore, entrate nella stanza Video e piazzate il Cristallo Rosso nel pannello del muro. Prendete la chiave della Stanza delle Valvole e riprendete il Cristallo.
3 – Andate al primo piano lungo il corridoio opposto alla stanza della valvola che avete attivato. Sinistra, sinistra sino alla fogna. Aprite la porta con la chiave, entrate e girate la valvola. Mentre sale il livello sparate alla grata in alto a destra per aprire la strada.
4 – Una volta tornati al centro dell'edificio risalite al primo piano e usate la chiave della Stanza della Vasca per aprire la porta vicino alla stanza dei Video. Ora potete attivare l'interruttore che dà accesso al Portale.

L10- ROMA! (Roman City)

1 – Girate a sinistra, attraversate la città e trovate l'accesso alla Villa Romana. Ignorate la porta a destra, scendete i gradini e proseguite. Dopo il corridoio in fiamme (usate le anse dove il fuoco non arriva) trovate la Chiave Scheletro.
2 – Raggiunti i gradini salite e girate nella porta (ora è a sinistra): arrivate alla stanza da bagno, salutate le signorine e aprite la grata nella piscina. Immergetevi.
3 – Uscite e girate a sinistra. Attraversate il ponte e prendete la Chiave Scheletro. Tornate alla prima piscina e aprite il secondo cancello. Immergetevi.
4 – Mentre nuotate girate a destra. Uscite, tuffatevi nella piscina più grande e raggiungete la scala per salire. Una volta raggiunta la Stanza Rossa superatela e prendete il passaggio allagato a destra. L'uscita è dopo la doppia porta all'estremità opposta.

L11- L'ARENA! (Roman Arena)

1 – Procedete sempre dritti sino al cancello chiuso. Girate a sinistra e prendete la Chiave Scheletro nel Bootius Maximus. Una volta entrati girate a sinistra poi a destra per l'Arena.
2 - Dopo aver fatto piazza pulita, uscite dal nuovo passaggio sulla sinistra e raggiungete il labirinto. Dall'entrata prendete a sinistra, destra, sinistra, saltate la lava a destra, destra, sinistra, prendete il jetpack alla vostra destra e andate a sinistra. Avete raggiunto una nuova barriera di lava.
3 – Per aprire il ponte dovete attivare tre interruttori utilizzando i vari jetpack che trovate: volate in senso orario (sinistra) attorno alla fossa, la prima leva è in una piccola rientranza del muro di sinistra tra due archi. La seconda è sul muro di destra, dopo il primo angolo e subito prima del secondo, dopo essere passati sotto il ponte. Una volta preso un nuovo jetpack girate l'angolo, la terza leva è lì sul muro di sinistra. Ora tornate al ponte.
4 – Una volta entrati nella villa salite i gradini.



L12- LA ROCCAFORTE ALIENA (Alien Stronghold)

Iniziate in una stanza con quattro portali:

1 - Per evitare di perdere l'orientamento scegliete un portale e distruggete il barile adiacente ogni volta che ne visitate uno. Ogni portale conduce in un livello con una porta segreta per tornare all'inizio. Incominciando da quello alla vostra sinistra e procedendo in senso orario trovate:

2 – Dritti davanti a voi, l'Invisibilità. Girate a destra sino a trovare un ponte sulla lava. Sotto il ponte c'è il portale nascosto.

3 – Una volta entrati nel secondo portale dovete nuotare sino ad arrivare al labirinto dalla parte opposta. Procedete dritti e girate alla seconda a sinistra, poi destra, destra, destra, sinistra sino alla seconda piscina. Camminate attorno al lato destro della vasca, spostate il blocco ed entrate nel portale nascosto.

4 – Una volta nel terzo portale prendete il jetpack mentre cadete verso la lava. Volate al tunnel più alto e trovate le uova aliene al centro del corridoio: distruggetele e passate dalla porta sopra di voi, salite la scala e raggiungete il portale.

5 – Una volta entrati nell'ultimo dei quattro portali distruggete la ragnatela in alto, salite e raggiungete il labirinto degli specchi. Tenete la sinistra e raggiungete il portale.

6 – Attraversate l'acqua e sparate al vetro sopra per uscire. Una volta che avete eliminato tutti e tutto girate a destra e distruggete la ragnatela per passare.

7 – Avete trovato Moloch: per sconfiggerlo corretegli attorno continuando a sparare per farvi colpire il meno possibile...



4° portale
INVI
Ultimo portale
Portale
3° portale
Portale
Al port. 2
Al port. 3
Livello 12
LF
SA
INVI
Al port. 1
Al port. 4
2° portale
Portale
1° portale
Portale
Scale
LF
INVI
ST
SA
Portale



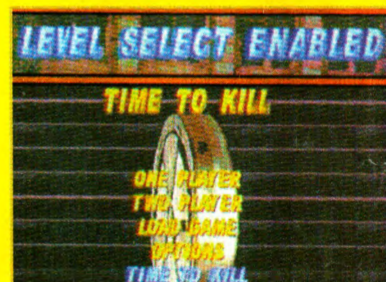
... E SE NON BASTASSE ECCOVI QUALCHE CHEAT



Invulnerabilità: L2, R1, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, SELECT, SELECT



Munizioni Illimitate: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, SELECT, SELECT



Seleziona Livello: Giù per nove volte, Su.



Tutte le Armi: L1, L2, Su, L1, L2, Giù, R1, Destra, R2, Sinistra



Tutte le Chiavi: Su, Destra, Su, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Destra, Giù



Tutti gli Oggetti: R1 per cinque volte, L1 per cinque volte